ハイパーオリエンタルRPG天羅万象シナリオ集
吸血姫
きゅうけつき
天
万
羅
象

いつでも、どこでも、誰かが殺し合っている。
戦絶えぬ天羅。
だから、ありふれた話をしよう。
どこにでもある、ありふれた話だ。

権力争いのコマにされ、
自分の意志など持つことを許されぬ、娘の話だ。

「あの娘が傀儡かどうか、それを知りたい」

権力者はいつでも自分の都合のいいことを望む。
天羅も例外じゃない。

「人なら守りとおせ。傀儡なら殺せ。」

ほら、言ったとおりだ。
こうして君らは、婚礼の日まで護衛役を任ぜられる。
表は、護衛。裏では、殺し屋。
それが、キミタチ。

「一度でいいから、街が見たい。
たくさんの人を見たい。
縁日や、お祭り、それから、それから……」

娘の願いは、ささいなことだ。
でも、かなえられない。

「このあたりにはね、『血吸い姫』の
言い伝えがあるんですよ」

ホラ、ぶっそうになってきた。

「あなたが……あなたが現れなければ、
こんなに……こんなに苦しむことなど
なかったのに……」

血が流れ、涙が流され、心は変わっていく。
どんなにあらがっても、人は変わっていく。

「私はあなたを殺します。
……それが、私の仕事ですから。」

そして、刃がきらめく。

「殺して……殺してください。私を……」

そう、これはありふれた話だ。
どこにでもある悲劇。

ただ一つ違う点は、
キミがいること。

天羅万象シナリオ集

吸血姫 & 脱出

Table of Contents

吸血姫

はじめに読んでおくべきこと 2
プレイヤーへの初期情報 4
主要登場人物 6
チャート 16
吸血姫シナリオ本編 18
ＧＭテクニックアレコレ 32

脱出

脱出シナリオ 34
シナリオ・フック 44

レスポンス・フォーム 46
あとがき、Credits 47

天羅万象シナリオ 吸血姫

はじめに

このシナリオは、3人から4人のプレイヤーを対象に、プレイ時間は5時間から6時間ぐらいを想定しています。シナリオの舞台は、ゲームマスター（以後GM）のキャンペーン設定に応じて、変更してもらってかまいません。

シナリオの目的

どちらかを選ぶということは、どちらかを捨てなければならない。

《天羅万象》のメインテーマの一つに「二律背反」があります。人生がそうであるように、《天羅》で「生きる」ということは、二律背反にさらされることです。

このシナリオは、《天羅》のテーマの一つである「二律背反」を感じてもらうためにデザインしました。選択を行なう際、割り切って行動することもできますが、そうすればするほど、葛藤は起こらなくなり、従って、"気合"も取れなくなります。言いかえれば、キャラクターの立場になって行動すればするほど、"気合"が入るようになります。こうすることによって、《天羅万象》のシステムの目指す方向を理解してもらえると思います。

シナリオの概要

プレイヤーキャラクター（以後PC）たちは、自分たちの仕える領主から、上条家という、由緒正しい家の住人の警護を命じられます。いわゆる政略結婚のために、ある娘を守るというのが表向きの仕事です。

この話には、実は裏がありました。婚礼する娘が「傀儡（クグツ）」かもしれぬという疑いがあるのです。政略結婚というものの、傀儡を嫁にもらうようなことがあれば、それだけで世間の笑い者、悪くすれば戦争の火種になります。PCは「娘の正体をあばく」ため屋敷に乗り込みます。

娘である上条裕香の正体を調べると、傀儡であることがわかります。この時点でPCは、戦争を回避するため、娘を暗殺しなければならないのです。

父親である上条栄治郎は、娘の正体が傀儡であることがばれてしまえば、娘の命がなくなることぐらいは、わかっています。そのため、暗殺者であるPCを抹殺しようと試みます。さらに栄治郎には、極秘の計画がありました。陰陽術の秘法を使い、娘を人間にすることです。その秘法を達成するために栄治郎は多くの罪を犯しています。近隣の住人を殺し、血を儀式に使っているのです。栄治郎は、あと少しで娘が人間になると思い込んでいます。

この栄治郎の計画には、鳥羽という傀儡師が裏で糸を引いています。裕香の傀儡を作ったのも、栄治郎に血の儀式を行なうように吹き込んだのもこの男の仕業なのです。鳥羽の知識への業の深さが、上条家を破滅に導いたのです。

プレイヤーは多くの決断を下さなければなりません。主な問題は次の二点でしょう。娘を殺すのか？　父親の凶行を許すのか？

プレイヤーが暗殺を行なうにせよ、行なわないにせよ、娘の守護者たち、蛍、藤吉、鳥羽、そして栄治郎との戦いになっていきます。最終的な結末は、プレイヤーの選択にゆだねられます。戦闘を行なうにせよ、説得による解決を目指してもかまいません。

アーキタイプについて

多くのテストプレイを経て、シナリオに絡みやすいアーキタイプと絡みにくいアーキタイプがあることがわかっています。このシナリオに限らず、"天羅万象"をプレイする場合、シナリオに入りにくいアーキタイプがあることが多々あります。これを参考に、シナリオを作る場合にどんなアーキタイプが活躍しやすいかと考える癖をつけると、セッションがスムーズに進むようになるでしょう。

☆適しているアーキタイプ

●傀儡、戦闘用傀儡

このシナリオには、ぜひ推薦したいアーキタイプです。とくに人間化の秘法の件では、鳥羽（とば）との関係が非常におもしろく展開する可能性があります。それゆえに難しくもありますが。

●傀儡師

（新アーキタイプ：《ハンドアウト17》）

このシナリオで傀儡師をプレイする場合、鳥羽と対立する位置に立つように仕向けるとおもしろいでしょう。

傀儡師

はじめに読んでおくべきこと

●サムライ、蟲サムライ

サムライはたいていの話で主役になれます。主役を張ってもよし、脇役になってもよし。何の問題もありません。

●僧兵崩れ

（新アーキタイプ：《ハンドアウト18》参照）

僧兵崩れは、その立場から暗殺を承諾したキャラクターとなるでしょう。さらに因縁で《衆生の救済》を持っているので、暗殺実行派となることは必須です。そのため、暗殺を阻止するタイプのキャラクターがいれば、かなり盛り上がるでしょう。

僧兵崩れ

●ヨロイ狩り

ヨロイ狩りは、強いものを求める反面、自分のもろさに脅えるアーキタイプでもあります。このシナリオに出てくる裕香は、その逆です。したがって対象的な位置にいますので、うまくプレイできれば主役になれるでしょう。

●若武者

ぜひ使いましょう！ 主役になること請け合いです。

☆適していないアーキタイプ

●鬼法師、鬼サムライ

「弱者をロールプレイする」という意味でこれを選ぶなら、使ってもいいでしょう。ヨロイ狩りと同じようなロールプレイが期待できます。しかし、鬼は内にこもりやすい因縁を持っているので、シナリオの中で浮いてしまうことがあります。

●陰陽師

陰陽師がいると、調査関係は格段に速くなります。その反面、NPCと会話して情報を得る、という行為が減ってしまうことになります。これは場合によっては致命的なミスを引き起こします。

●金剛機

金剛機を送り込むということは、事実上、抹殺を行なうということです。通常はこういう任務に派遣しません。

●忍

忍は確かにこういう任務に適しています。しかし、忍のアーキタイプをそのまま使うと、単純に暗殺しておしまいという結末を迎えてしまいます。したがって、忍を使う場合、要注意です。

●法師、外法師

法師がなぜ、人を殺す任務を引き受けたのでしょうか？

理由によってはシナリオを止める要因になります。あまりオススメできません。

☆ほかのアーキタイプしだい

●少年

はあ？ 暗殺の任務に子どもを？

まあ、セッションに入れるなら、ほかのPCについて来たということになると思いますが、上条家の住人がどう思うでしょうか？

●ヨロイ乗り

シナリオの性質上、ほとんどのシーンをヨロイから降りて過ごすことになるでしょう。少年や姫よりは導入は楽ですが、途中の展開が難しいでしょう。自分のヨロイにかかわるロールプレイばかりしていると、話に参加できなくなる可能性があります。

●蟲使い、銃槍使い

他人とかかわり合うのを避けるタイプのアーキタイプですので、NPCとの会話が中心となるこのシナリオでは、やや不利な立場になります。

プレイヤーへの初期情報

☆政治状況

榎津の国と鳥越の国の間にある、干渉地帯。支配者たちのゲームの駒にすぎないこの地域は、八人の領主たちがそれぞれの地を治めています。その中の一つ、風凪（鬼州の国とは別）の地が、今回の舞台です。

榎津の国と鳥越の国の間に結ばれた休戦協定により、榎津の国に所属していた風凪の地は、鳥越の国に併合されることになりました。この調停は神宮家によるもので、覆すことはできません。神宮家は二国間の平和の証として、両国間の家から適当な家を選び、婚姻を結びました。それが、風凪の地の領主、上条家です（どうでもいいことですが、婚礼の相手は、鳥越の国の高波の地、二谷龍之進（9歳）です）。上条家は没落したとはいえ、榎津の国の名代、慎条家につらなる名家です。

今回の結婚が成功すれば、しばらくの間、二国の間で戦争は起こることはないでしょう。失敗すれば、これを口実に再び戦乱が起きます。そう、また何千、何万という人間が、意味もわからず死んでいくのです。まあ、天羅ではありふれたことですが。

☆任務

PCたちは、榎津の国の領主に雇われ、あるいは仕えています。どんな領主か、どんな家なのか、そんなことは今回のシナリオには関係ないので、プレイヤーとGMで適当に決めてください。

PCたちは、今回の婚礼に際して、表向きは護衛ということで、上条家に送られます。しかし実際には極秘任務が与えられています。それは、上条家の娘、裕香の正体をさぐり、傀儡ならば抹殺することです。

なぜ、傀儡なら抹殺せねばならぬのかと聞かれたら、こう答えてください。傀儡は、いわゆる茶器みたいなものです。あくまで「物」であり、結婚の対象にはなりません。上条家の娘が傀儡ならば、鳥越の国に対する侮辱であり、戦争の口実を与えることになるのです。

なおPCには、上条家への護衛として差し向けた旨を記述した書状と、娘の正体を調べるために必要な《式札》（《ハンドアウト6A》）が2枚、渡されます。

☆式札

次にあげる能力が封じられています。

感知能力：強度1（10m）、消費霊力2

☆PCが「暗殺」という仕事を引き受けた理由

理由はさまざまです。

以下の例をもとに、GMとプレイヤーの間で決めてください。

●家族を人質にとられた。

●主君の命令で。

●恩義のある人の頼みで。

●戦争を阻止するという崇高な使命がうれしいから。

●金のため。

●なんでもいいから何か行動していないと、ぽっかりあいた心の隙間に飲み込まれそうになるから。

PCが暗殺を受けた理由は、セッション開始時に決める必要はありません。プレイヤーは、シナリオの流れから、こうしたほうが自然だと思える理由が思い付いたときに、マスターに告げてください。早めに理由を付けてしまうと、その理由のためにPCががんじがらめになってしまうことがあります。

☆シナリオを始める前に

“天羅万象”は、かなりストーリー志向の高いゲームです。ゲームをクリアするというよりも、話を作っていくことを主に置いています。しかし“天羅万象”はゲームであり、GMが作ったお話を聞かせるだけのものではありません。あくまでもプレイヤーとGMによってストーリーが紡ぎだされるのです。

主役はプレイヤーです。NPCではありません。プレイヤーはそのことを頭に置いてください。

この「吸血姫」シナリオには、仕掛けがしてあります。プレイヤーが何もしない場合、自動的にひどいエンディングに向かいます。セッションに参加しながら何もしないということは、存在しないということと同じです。がんばってください。

☆ストーリーにおける役割

物語には、役割というものがあります。主役や脇役という存在です。シナリオの中心となり、ストーリーを動かしていく存在と、それを支え、助ける存在です。

ロールプレイングゲームのロールとは、役割という意味です。したがってロールプレイングゲームのシナリオにも、主役や脇役があるのです。NPCは当然脇役です。プレイヤーは主役か、脇役（または主役並の脇役）をプレイするのです。

プレイヤーはセッションの中で、自分がどんな役割をしているのか、考えながらプレイすると、おもしろいくらいにかっこいいロールプレイができるようになります。

～ここに書いてある状況を
プレイヤーに説明してください～

《ハンドアウト6A》
《式札》

主要登

かみじょう　ゆか
上条 裕香

「一度でいいから、街が見たい。たくさんの人を見たい。
　縁日や、お祭り、それから、それから……」

守るべきもの。あるいは始末すべきもの《ハンドアウト１》

シナリオにおける立場

このシナリオの中心であり、悲劇のヒロインです。

彼女の正体を調べることが、シナリオ導入時のPCの目的である以上、必ずPCは彼女とコンタクトをとらなければなりません。したがって、シナリオの展開は、裕香をどのくらい生き生きと表現できたかによって変わります。

彼女が悲劇のヒロインで終わるか、めでたしめでたしで終わるかは、プレイヤーしだいです。プレイヤーと思いっきり絡ませてください。

経歴と秘密

彼女は傀儡です。本当の裕香は三年前に病で亡くなりました（本当は鳥羽による暗殺なのですが）。彼女自身は自分が傀儡であることを知りません。

娘を失った悲しみに耐えられなかった栄治郎は、傀儡師鳥羽の力を借りて、裕香を作り上げました。裕香は自分が傀儡であることを知りません。本来の裕香が病気がちだったところまで再現しているため、傀儡の裕香も病気がちです。

裕香の願いは、外の世界を知ることです。病気がちで、ほとんど外に出たことがないため、家の外に関してとても興味を抱いています。今回の婚礼は、はなはだ不本意ながらも、外に出られるいい機会でもあると思っています。裕香自身は、父を残して嫁ぐことの悲しさと、外に出れる喜びの間で、悩んでいます。

最近の裕香は、奇怪な悪夢に悩まされています。本人は婚礼の時期が近づいていることで、緊張しているせいだと思っています。裕香の見る悪夢とは、実際は悪夢ではありません。栄治郎らが行なう儀式のおぞましさに耐え切れないため、記憶が混乱しているのです。

外見

15～6才くらいの黒い髪を腰まで伸ばした、お人形さんのような女の子です。背は150cm程度で、細身で小柄な印象を受けます。

ロールプレイのヒント

ポイントは３つあります。

１つは、《外の世界へのあこがれ》。裕香にとって、屋敷の外は別世界です。いったい、どんな世界なのか？　その好奇心を満たすために、小さいころからさまざまな本を読んでいます。しかし、それは知識にすぎません。この《外の世界へのあこがれ》をうまく使って、PCに対して積極的に話かけるように演技してください。特に彼女は庶民の暮らしがどのようなものか、興味を持っています。この点はPCに対してどんな生活を送ってきたのか、外の暮らしとはどんなものなのかなど、聞いて見るのがいいでしょう。

もう１つの《家族、特に父親との決別》ですが、彼女は家族（蛍や藤吉、鳥羽、そして屋敷の使用人も含む）との決別を寂しく思っています。その辺をPCとの会話の中にうまく取り入れてください。例えばPCに対して家族はいるのか、いるなら別れて暮らしていて寂しくないのか？　などと質問するといいでしょう。

最後のポイントは、《病気がちである自分》への感情です。時に自分を憐れみ、時に自分を憎みます。PCとの会話の中に、「この体がもうちょっと丈夫だったら…」などのせりふを入れたり、せきをしたりなど、か弱さを演出して見てください。

人称の使い方

自分のことは「わたくし」。仲良くなったPCに対しては「わたし」あるいは「裕香」。他人には「何々さま」あるいは「何々どの」。父親には「おとうさま」と呼びかけます。蛍に対しては、「蛍姉様」あるいは「姉様」。

因縁を結びやすいアーキタイプ

サムライ、少年、ヨロイ乗り、ヨロイ狩り。主人公になりやすい「守るべきもののために戦う」というキャラクターが、うまくからみやすいでしょう。

場人物

ゲームデータ

●能力値

体：1　敏：1　覚：4　知：8

心：4　共：9　活力：2　霊力：24

●負傷ゲージ

軽傷／重傷／致命／死亡

1／　1／　1／　1

●技能

＜作法＞上級、＜事情通＞上級、＜帝王学＞中級

●所持品

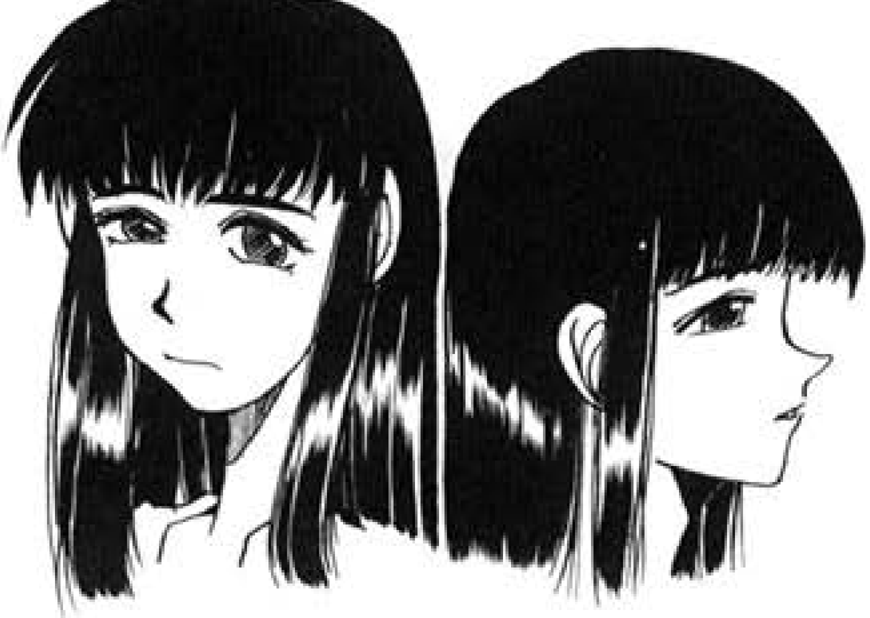
折り紙、今は亡き母の手鏡

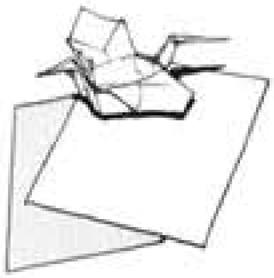
●因縁

感情：外の世界へのあこがれ（中級）

感情：家族への愛情（中級）

不幸：病気がちな自分（中級）





イラスト：平野耕太

天

かみじょう　えいじろう

上条 栄治郎

「娘が、裕香が幸せならば、それでいい……」

父親。あるいは憎しみの元凶《ハンドアウト２》

シナリオにおける立場

愛する娘のために、修羅の道を選んだ男です。

敵であり、味方でもあります。娘を愛するあまり、人としてやってはならぬことに手を染めた男です。自分の娘を守ることを最優先に考えて、行動します。栄治郎にどう対応するかによって、シナリオの流れは大きく変わるでしょう。屋敷の護衛である３人は、栄治郎の配下にあって行動しています。したがって、栄治郎がPCを敵と判断すれば、護衛たちも敵と判断するのです。

経歴と秘密

上条家は、三代前は榎津の国の名代、槙条家につながる名家です。先代の上条家の当主が、政治という名のパワーゲームに敗れたため、現在は零落しています。そのため上条家は、風凪の地に追いやられた格好となっています。

さて、肝心の栄治郎ですが、若いころは落ちぶれた上条家を再興しようと躍起になっていました。しかし再興はかなわず、今は風凪の地の領主で満足しているふしすら見受けられます。

栄治郎は、三年前に娘を亡くしたのちに、鳥羽の甘言に躍らされ、「裕香」を作らせました。妻にも先立たれ、たった一人残された裕香をも失うことには耐えられなかったのです。

さらに栄治郎にとって困ったことに、婚礼の話が持ち上がってきました。今回の婚礼は、国家が一方的に娘を差し出せと言ってきたようなもので、栄治郎自身は反対です。「裕香」自身が喜んでいるふしがあるため、表立って反対はしていませんが。

栄治郎の目的は、裕香の完全なる復活、すなわち裕香を人間にすることです。そのために、どのような罪を犯しても、後悔しないと心に誓っています。

外見

40代後半の白髪の混じった男です。かつては戦場を駆け回ったせいか、体のあちこちに傷あとがあります。衰えたとはいえ、まだまだ頑強な肉体を持っています。

ロールプレイのヒント

彼をロールプレイするポイントは、「父の葛藤」と「罪の意識」です。裕香を婚礼に出す苦しみ、裕香が傀儡であるという苦しみ、そして、裕香を愛するが故に罪のない人を手にかけなければならない苦しみ。彼の心には「苦しみ」しかありません。その点を頭に置いて、ロールプレイしてください。

人称の使い方

自分のことは「わし」または「わたし」。他人には「何々どの」。裕香には「裕香」。藤吉には「藤吉」、鳥羽には「圏夕」、螢には「螢」。

因縁を結びやすいアーキタイプ

サムライや蟲サムライのように、大切な人を亡くしてしまったキャラクターや、《家族へのあこがれ》を持つ傀儡。また《弱さへの何々》を持つキャラクターの場合、栄治郎の持つ精神的なもろさと絡めれば、うまくいくでしょう。

ゲームデータ

●能力値

体：6　敏：6　覚：7　知：4
心：6　共：4　活力：12　霊力：20

●負傷ゲージ

軽傷／重傷／致命／死亡
6／ 3／ 2／ 1

●技能

<白兵戦闘>上級、<作法>上級、<帝王学>上級
<射撃戦闘>中級、<意志力>中級、<接合>中級

●所持品

上条家の屋敷。先祖伝来の名刀、露切り丸。《珠》15個。

●武器

武器名	武器修正	射率	射程	装填数
露切り丸	＋4	3	ー（装填済み）	12

●因縁

感情：裕香への愛情（特級）
感情：人を殺すことへの罪の意識（中級）

羅

イラスト：平野耕太

天

女サムライ螢（けい）

「……もう二度と、あの娘を失いたくはない」

娘の守護者。失った過去への憧憬《ハンドアウト３》

シナリオにおける立場

裕香の守護者です。したがって初めのうちは、PCたちの敵となるでしょう。PCに対しては、裕香の護衛であると紹介されます。

このシナリオのヒロインを裕香とするならば、影のヒロインが螢です。螢は、このシナリオの重要なキーパーソンです。彼女の協力を得られるかどうかで、シナリオの展開が変わることでしょう。

経歴と秘密

螢は、戦場で生まれました。父親の顔も母親の顔もおぼえていません。おぼえているのは、泣きながら死骸だらけの戦場をさまよっていたことだけです。その戦場で、螢は栄治郎に拾われました。

以来、螢は上条家に仕え、影にひなたにと尽くしました。栄治郎は上条家の娘のようにふるまえと言ったのですが、螢はそれをよしとしませんでした。再び家族を失う悲しみに耐えられなかったからです。螢はできるだけ、上条家の使用人のように生きていこうとしてきました。そして女であることを捨て、サムライになったのです。

ですが、裕香が死んだときに、はっきりと悟ったのです。自分が上条家の人間を家族のように思っていたことを。彼女は、上条家を守るために己を鍛え、腕を磨き続けています。愛する「家族」のために。今度こそ、「妹」を、「裕香」を失わないように。

外見

女偉丈夫、螢は、がっちりした体によく日焼けしており、あちこちに刀傷が見えます。実際の年齢は20歳程度なのですが、経験から25歳以上に見えます。

ロールプレイのヒント

彼女をロールプレイするポイントは、「不器用」です。手先が不器用というわけではありませんよ。念のため。

彼女は自分を表現することが、非常にニガテです。常に自分を殺し、上条家の、栄治郎や裕香のためになることを考えています。誰かのために尽くし、自分の感情を表に出すまいとする、そんなキャラクターです。そのため、表面上は傍若無人に振る舞うのです。

裕香に対しては失ってしまった自分の過去を、栄治郎に対しては見たこともない父親を、ダブらせています。藤吉に対しては、友情を感じています。

人称の使い方

自分のことは「あたい」。他人には「何々」と呼び捨てにします。ただし、栄治郎と裕香に対しては敬語を使います。

因縁を結びやすいアーキタイプ

戦闘系アーキタイプすべて。過去に「何かを失った」キャラクターすべて。

家族への愛情を持つキャラクターすべて。

ゲームデータ

●能力値
体：6（13）　敏：7（14）　覚：7（14）　知：5
心：7　共：4　活力：12　霊力：24

●負傷ゲージ
軽傷／重傷／致命／死亡
6／　3／　2／　1

●技能
＜白兵戦闘＞上級
＜観察＞中級、＜事情通＞中級、＜格闘戦闘＞中級
＜耐性＞初級、＜作法＞初級

●所持品
ぼろぼろになった竹の笛、櫛、《珠》12個

●武器

武器名	武器修正	射率	射程	装填数
珠刀	＋3	3	―	12（装填済み）
金剛爪	＋3	なし	なし	なし

サムライ能力
戦闘能力：7
感知能力：3
憑依能力：1
消費霊力：6ポイント
埋め込んだ《珠》の数：35

●因縁
目的：裕香を守る（上級）
感情：栄治郎への忠誠（中級）
感情：藤吉への友情（中級）
感情：鳥羽への嫌悪（初級）

羅

イラスト：平野耕太

蟲使い　藤吉（とうきち）

「あんたら、よそ者に、わしらの気持ちはわからんよ」

娘の守護者。見返りを求めぬ献身《ハンドアウト４》

シナリオにおける立場

裕香の守護者です。したがって初めのうちは、PCたちの敵となるでしょう。PCに対しては、上条家の専属医師であると紹介されます。盲目的といっていいほど、裕香を敬愛しています。場合によっては、領主の命令も聞かないことがありえます。

経歴と秘密

元はこの地方にひっそり住んでいた「ハズレ」でした。15年前、仲間によって処罰を受けようとしていたところ、栄治郎に助けられて以来、彼に仕えています。分け隔てなくつきあう栄治郎や裕香、そして螢に対して家族のような気持ちを持っています。螢に対しては仲間意識というほうが強いですが。

最近、頻繁に発生している「血吸い姫」の正体が、彼です。裕香を人間にするため、彼は吸血蟲を使って血を集めているのです。蟲を使い、人を殺めることに関しては何のためらいも持っていません。裕香を人間に戻すためなら、何でもします。

外見

小男です。50才ぐらいに見えます。陰険で暗い感じを受けます。

ハズレにされそうになった際、彼は回復不能の外傷を受けました。背はねじ曲がり、まっすぐに立てなくなり、顔には大きなこぶができています。

ロールプレイのヒント

あまりしゃべらず、しゃべるときもくぐもったようなしゃべり方をします。彼をロールプレイするときは、「不気味な男」であることに注意してください。

藤吉は、螢と同じく「不器用」な男です。醜い自分の体にコンプレックスを抱いています。それが強いが故に、無垢な裕香を大事に思うのです。その点を念頭に置いてロールプレイしてください。

人称の使い方

自分のことは「わし」。他人には「何々さま」あるいは「何々どの」。裕香に対しては「お嬢様」。

因縁を結びやすいアーキタイプ

鬼法師、銃槍使いなど、割りと他人と協調しないクールなキャラクターと絡みやすいでしょう。

ゲームデータ

●能力値

体：5　敏：6(8)　覚：5　知：5
心：6　共：2　活力：10(15)　霊力：22

●負傷ゲージ

軽傷／重傷／致命／死亡
5／ 3／ 2／ 1

●技能

＜追跡＞上級、＜蟲術＞上級
＜操気術＞中級、＜隠身＞中級
＜耐性＞初級、＜応急手当＞初級

●所持品

蟲のエサ、罠、収集箱、薬草

●武器

武器名	武器修正	射率	射程	装填数
牙爪蟲	＋3	なし	なし	なし
吸血蟲	特殊	なし	なし	なし

投与されている蟲

吸血蟲：するどい牙で犠牲者にかみつき、血をすすります。吸血蟲は、命中判定に成功した次のラウンドに［20－現在の吸血蟲内の血（活力）］分のダメージを犠牲者の活力に与えます。吸血蟲は、体内に20点までの血（活力）を貯えることができます。通常、吸血蟲は10点の活力を持っており、一時間に1点の割合で減少し、5点以下になると宿主の血液で補われます。藤吉はこの蟲の扱いに慣れており、蟲が貯えた血液を吐き出させることができます。
伊丹蟲：活力を体力の3倍にする。
再生蟲：強度3。再生ポイント15ポイント分。
牙爪蟲：強度3。
鋼化結線蟲：強度2。【敏捷】の判定に【体力】ラウンド間、サイコロに＋2。【体力】ラウンド経過後に強度ラウンドの間、強度ダメージを受ける。
拘束蟲：宿主の体に住み着いており、宿主の命によって敵に絡みつく（命中判定は【敏捷】＜蟲術＞）。絡みついたときに麻痺性の毒を敵に流し込む。体が麻痺しないためには、難易度3の【体力】＜耐性＞ロールを成功する必要がある。この毒の持続時間は、5ラウンド。

●因縁

目的：裕香を失うことへの恐怖（特級）
感情：栄治郎への忠誠（中級）
感情：螢への友情（中級）
感情：鳥羽への反感（初級）

イラスト：平野耕太

天

傀儡師　鳥羽圏夕（とばけんゆう）

「……美しい。
そう、美しいものだけが、生きていく価値があるのだ。

娘の守護者。偽りの優しさ。《ハンドアウト5》

シナリオにおける立場

敵です。今回の事件の元凶です。いわゆる、黒幕です。PCに対しては、上条栄治郎のいとこであると紹介されます。このシナリオで、ただ一人の完全なる悪役です。

経歴と秘密

鳥羽は、傀儡師です。傀儡師としての能力に限界を感じた鳥羽は、傀儡術に陰陽術を取り入れることで、己の技量の限界を越えようとしました。やがて、陰陽術もなんなく学び、知識の地平の広さに喜んだ鳥羽は、ある命題にとりかかりました。それは傀儡の人間化です。さらなる技量の追求のため、彼は陰陽術を用いて、傀儡を人間に変える術を考案しました。あとは、実行に移すだけです。

資金面で不安を憶えた鳥羽は、いとこである栄治郎の財産に目をつけました。毒を使って裕香を病死に見せかけて殺すと(このことは誰も知りません)、栄治郎にことば巧みに取り入りました。2年と10か月かけて裕香を作り上げると、次の段階に着手しました。人間の血液を大量に使い、裕香を人間にすることです。

彼にとって、「裕香」は貴重な実験材料です。もっとも、材料が壊れれば、別の材料を探せばいいのですが。

外見

鼻梁はすっきりととおり、精悍な顔立ちをしています。細身で背が高く、冷たい目をした男です。長い髪を後ろで束ね、視力を補整するため眼鏡を掛けています。

ロールプレイのヒント

イカレたキ○○イ野郎です。いわゆる美形悪役って奴です。彼をロールプレイするには、傲慢、尊大、高飛車に演じてください。彼の行動基準は、常に自分にとって得になるかどうかで決まります。腹黒く、己の利益になることにのみ心を動かすのです。

彼の心を動かすのは、自分の技を高めることと、美しいものの二点です。その二点を満たす「裕香」は、彼のお気に入りの「おもちゃ」です。上条家の人間は自分の道具であり、PCは自分の邪魔をする障害物であると認識しています。この辺をふまえてロールプレイしてください。

人称の使い方

自分のことは「わたし」。他人には「何々さま」あるいは、「何々どの」。「裕香」に対しては、人前のときでは「裕香様」、二人きりでは「裕香」。

因縁を結びやすいアーキタイプ

傀儡、戦闘用傀儡、そしてきれいな顔をしたキャラクター。

ゲームデータ

●能力値

体：4　敏：4　覚：8　知：7
心：9　共：6　活力：8　霊力：32

●負傷ゲージ

軽傷／重傷／致命／死亡
4／　2／　1／　1

●技能

＜傀儡術＞上級
＜陰陽術＞中級、＜回避＞中級、
＜偽造＞初級、＜事情通＞初級

●所持品

自分とそっくりの外見をした傀儡
傀儡造りの道具一式、《式札》、筆記用具
注）《式札》の内容については、ビジュアルブックの陰陽師の持つ《式》データを使ってください。

●因縁

目的：技量の追求（特級）
感情：自己顕示欲（中級）
感情：美の探求（初級）

羅

イラスト：平野耕太

吸血姫 シナリオ・フロー・チャート

シナリオの流れを図で示します。シナリオをプレイする際の参考にしてください。
　チェック欄をもうけていますので、ぜひ使ってください。シナリオの途中で見返すと、役に立つでしょう。

スタート前する前に *check*

- □政治状況、仕事の内容を説明しましたか？
- □《式札》をプレイヤーに渡しましたか？
- □「シナリオを始める前に」と「ストーリーにおける役割」を説明しましたか？

シーン1：凶行 *check*

- □村の雰囲気を描写しましたか？
- □ＰＣは死体を見つけましたか？

シーン２：屋敷にて *check*

- □主要ＮＰＣとの挨拶は済ませましたか？
- □ＰＣは、死体のことを話しましたか？
- □「血吸い姫」の話はしましたか？
- □山を捜索するように誘導しましたか？

シーン3:《式札》を使う *check*

- □裕香の正体を教えましたか？

シーン４：悪夢 *check*

- □夢の中の部屋の描写はしましたか？
- □壁に並ぶ人影（裕香のスペア）の説明はしましたか？
- □かけられる血の説明はしましたか？
- □最後の栄治郎のつぶやきは、言いましたか？

家の外

シーン５：昨日の現場を調べる *check*

- □死体はすでに村にあることを説明しましたか？
- □足跡はみつけましたか？

シーン６：村での聞き込み *check*

- □婚礼の件（栄治郎は婚礼を望んでいない）のうわさを与えましたか？
- □連続殺人の件を説明しましたか？
- □「血吸い姫」の話をしましたか？
- □村人たちが、血吸い姫の件で脅えていることを描写しましたか？

シーン７：山狩り *check*

- □倒した熊から出る蟲の描写をしましたか？
- □藤吉の足跡を、見つけさせましたか？

家の内

シーン8：屋敷内を捜索する*check*

- □地下傀儡工房は見つかりましたか？
- □地下の描写は行ないましたか？
- □鳥羽の目的（傀儡の人間化）を、PCは理解しましたか？

シーン9：裕香 *check*

- □ほかのNPCをどう思っているか、会話をしましたか？
- □婚礼をどう思っているかという会話をしましたか？
- □裕香が傀儡であることを、PCは話しましたか？
- □「血吸い姫」の話をしましたか？
- □夢の話はしましたか？
- □栄治郎の凶行の件を話したか？
- □裕香に傀儡工房を見せましたか？

シーン10：栄治郎 *check*

- □ほかのNPCをどう思っているか、会話をしましたか？
- □「血吸い姫」の件を問い詰めましたか？
- □裕香が傀儡であることを、PCは

シーン13：鳥羽 *check*

- □ほかのNPCをどう思っているか、会話をしましたか？
- □裕香が傀儡であることを、PCは話しましたか？
- □傀儡工房の件を、PCは話しましたか？

シーン11：螢 *check*

- □ほかのNPCをどう思っているか、会話をしましたか？
- □螢は自分の過去を話しましたか？
- □裕香が傀儡であることを、PCは話しましたか？
- □「血吸い姫」の話はしましたか？

シーン12：藤吉 *check*

- □ほかのNPCをどう思っているか、会話をしましたか？
- □裕香が傀儡であることを、PCは話しましたか？

3日目の夜

シーン14：暗殺決行 *check*

- □ＮＰＣはあっけなく死にましたか？

シーン15：説得 *check*

- □プレイヤーは納得の行く説得をしましたか？
- □裕香は説得を手伝いましたか？

シーン16：儀式を手伝う *check*

- □チェックする個所はありません。

シーン18：村人の暴動 *check*

- □暴徒と化した村人を、PCは殺しましたか？

シーン19：蔵 *check*

- □チェックする個所はありません。

シーン17：殺し合い *check*

- □チェックする個所はありません。

エンディング *check*

- □PC全滅
- □裕香が死亡あるいは発狂した場合、あるいはNPC全員死亡
- □裕香が生き残り、NPCが死んだ場合
- □裕香が生き残り、栄治郎、螢、藤吉のいずれも死ななかった場合

吸血姫シナリオ本編

ここから先は、シナリオ本編となります。シナリオはゲーム時間で、３日間かかります。シナリオは、シーンごとに説明しています。シーンの書式は以下のとおりです。

例）
★シーン１：凶行：タイトルです。
※説明　　　　：シーンの内容です。
※目的　　　　：なぜこのシーンが必要なのかを説明します。
※適した因縁　：シーンにからみやすい因縁です。言いかえればこの因縁を持っているPCが活躍できるように、GMはPCを誘導してください。またこれはあくまでも例です。GMがふさわしいと思われる場合、別の理由で因縁ロールを行なわせてかまいません。
※次のシーン　：次に行くべきシーンです。

1日目

1日目は、主要NPCとの顔見せです。

シーン1：凶行

※説明

シナリオは、PCたちが風凪（かざなぎ）の地に到着したところから始まります。すでに夜もふけており、辺りは真っ暗です。PCたちは、領主の屋敷に向かっているところです。領主である上条の屋敷は、山のふもとにあります。

両脇が林になっている暗い山道を歩いていると、ふいに横の方から、どさりという物音と、何者かの足音が聞こえます。足音はすぐに林の奥に消えていきます。足音を追って行っても、追跡は必ず徒労に終わります。この足音を立てた人物は、屋敷の住人、藤吉です。藤吉は儀式に必要な血を、蟲（むし）を使って集めているのです。

PCたちが林の方をみると、木々の間に誰かが倒れているのが見えます。PCたちが駆け寄ると、そこにはかさかさに干からびた死体があります。死体の姿から、捕方（いわゆる岡っ引き）であることがわかります。

死体を検分してみると、血がすべて抜かれていることがわかります。首筋に何かがかみついたような傷あとがあり、そこから血液が吸い取られたことがわかります。

恐らくプレイヤーは死体の扱いでもめるでしょう。GMは、ここからいちばん近い民家は領主の家であり、またこのようなモメゴトが起きた場合、領主に報告するべきだと告げてください。

※目的

このシーンは、「血吸い姫」伝承に関しての伏線になりますので、必ず行なってください。死体の発見、および血液がすべて吸い取られているということは、必ずプレイヤーにわかるようにしてください。

※適した因縁

●感　情：物事に対する知的好奇心
●禁　忌：殺人または行為に関する禁忌を一つ
●目　的：危険を楽しむ

※次のシーン

シーン2へ。

シーン2：屋敷にて

※説明

屋敷に到着すると、PCたちはさっそく、領主である上条栄治郎に会うことになります。

紹介される住人は、娘の裕香、そのお付きの護衛である蛍（けい）、医者の

《ハンドアウト7B》血を吸われた死体

藤吉、いとこの鳥羽圏夕です。裕香以外は無愛想な態度で挨拶します。ここでPCたちがあまり歓迎されていないように表現してください。例えば螢だと、戦闘系以外のキャラクターには、バカにしたような目でみるなどしてもよいでしょう。プレイヤーには、NPCの印象を強く与えてください。螢なら計り知れぬその戦闘力を、藤吉はその不気味さを、鳥羽はその冷酷さを、それぞれ伝えてください。挨拶が済んだら、栄治郎以外のNPCは退出します。

もしここで、プレイヤーが「裕香は傀儡なのか？」と直接的な質問をした場合、栄治郎はわずかに表情を変えますが、「そんなことはない」と言い切ります。

●死体の件を話す

来る途中で見た死体の件を栄治郎に話すと、「血吸い姫」の仕業だと話します。「血吸い姫」とは、この地方の伝承で血を吸う怪物のことです。「手がかり」を参照し、栄治郎が話すことになっている「血吸い姫」伝承をプレイヤーに聞かせてください。

栄治郎の話では、この2週間で今日の件も含め4件、殺人が発生していると述べます。初めは山に住むきこりが死に、次に山の近くに住む老夫婦、その息子が、次は村の外れで牛を飼っていた男が殺されたと述べます。

栄治郎はこの話を終えると、怪物が存在するかどうかはわからないが、何者かが殺人を犯していることだけは確かだと告げます。「もしかしたら敵国の間者が犯行を重ねているかもしれない」と述べ、PCたちに犯人を探し出してくれと言います。栄治郎は、恐らく犯人は山の中に隠れているのではないか、と言います。ふもとの村は小さいため、よそ者がいればすぐにわかるはずだ、というのがその理由です。PCたちが承諾すると、半分は家の警護に、あとの半分が捜索にまわるよう提案します。

※目的

このシーンは、主要NPCとの顔見せです。NPCの説明の個所を、よく読んでイメージを固めておいてください。

もう一つ大事なのは、山を捜索させるように仕向けることです。栄治郎は、PCたちが娘を殺しに来た暗殺者ではないかと疑っています。そのため、PCたちを分断し、一人ずつ始末しようと考えています。

《ハンドアウト8A》屋敷

※適した因縁

特にありません。

※次のシーン

プレイヤーが《式札》を使うならシーン3へ。
使わなければ、シーン4へ移ります。

> **「血吸い姫」の伝承**
> **（上条栄治郎が話した内容）**
>
> 昔、風凪の地に邪悪なオニがいた。
> オニは空腹を満たすため、血を啜（すす）った。
> ありとあらゆる生き物の血を啜った。
> はじめは鳥や犬、いのししなどで満足していたが、
> ついに人間に目をつけた。
> オニは人を捕らえると、そのあまりのうまさに人以外のものには
> 目もくれないようになった。
> 土地の住人たちは、嘆き悲しんだ。
> 泣き声はいつまでもやまず、この土地のどこでも聞こえた。
> 風が吹くとその泣き声が聞こえるため、
> この辺りは「風泣き」と呼ばれるようになったほどだ。
>
> いく年か過ぎたある日のこと。
> その泣き声を聞いた旅のサムライと陰陽師が、領主の元を訪ねた。
> 二人は領主の話を聞くと、さっそく山に入りオニを退治しに行った。
> 三日に渡る死闘の末、ついにサムライはオニを討ち取り、
> その首を山の頂上に埋めたという。
>
> 《ハンドアウト6B》

シーン3：《式札》を使う

※説明

このシーンは屋敷内でなら、いつでも行なえます。

裕香の近く、10m以内で《式》を使った場合、《式》が反応します。結果は「傀儡」です。もし屋敷の住人たちの目の前で使うようなことがあれば、面倒なことになるでしょう。敵国の間者よばわりされて攻撃されても、仕方がないことです。

・PCたちが即、暗殺を行なう場合

裕香の部屋の前には、PCたちがおびき出していないかぎり、螢、藤吉、鳥羽のいずれかがいます。よほどうまく立ち回らないかぎり、暗殺はできません。無理に殺そうとすれば、屋敷の住人総出で、PCたちを攻撃するでしょう。この時点で戦闘を行なう場合、PCたちが“気合”をかせいでいないので、全滅する可能性が高いでしょう。したがってGMは、NPCたちの実力を知ってからのほうが良くないか？　などと、それとなく警告してください。

●PCたちが分裂した場合

暗殺を行なう、行なわないでPCたちが対立し

た場合、特に対応する必要はありません。対立したままにしておいてください。もしPCどうしが戦闘するようになっても、かまいません。PCどうしの対立は、セッションに緊張感を生みます。ただしプレイヤーどうしがけんかするような場合は、止めてください。あくまでこれは「ゲーム」なのですから。

※目的

娘、裕香の正体が傀儡であることがわかるシーンです。このシーンでプレイヤーはジレンマに陥るでしょう。

戦争を起こさないことを優先させるか、無垢な少女の命を優先させるか。この葛藤が、今回のテーマです。

このシーンでわかる情報は、シナリオ全体に影響が出る重要なものです。したがって、早めに行なうようにしてください。

※適した因縁

- ●感　情：弱者に対する憐れみ
- ●感　情：物事に対する知的好奇心
- ●その他：私は人間
- ●その他：私は人形
- ●その他：封印記憶

※次のシーン

シーン4か、《式》を使う前のシーンに戻ります。

シーン4：悪夢

※説明

このシーンは強制的に発生します。

PCたちが眠りに入ったあとに発生します。全員が眠っているほうが望ましいのですが、中には見張りを立てているプレイヤーたちもいるでしょう。寝ているキャラクターを対象にしてください。

PCたちが眠りに陥ると、不思議な夢を見ます。これは裕香が無意識のうちに見せる《胡蝶の夢》（『ビジュアルブック』142ページ参照）の亜種です。彼女はこの力のことは知りませんし、制御もできません。

PCは次のような夢を見ます。この夢は、裕香が見ている光景です。栄治郎らが裕香を人間にする儀式を行なっているのです。

夢でみているため、細部ははっきりしません。当然、部屋の中にいる人物の顔は、PCにはわかりません。窓はなく、薄暗い部屋には出入り口は一つしかないようです。部屋の中には、栄治郎、藤吉、鳥羽の3人がいます（蛍はこの時点で見張りに立っています）。天井が高く見えることから、どうやら見ている本人は横になっていることがわかります。

あたりを見渡すと、たくさんの人物がいるように感じられます。これは裕香のスペアが壁に何体も並んでいるためです。

「着物を着た女性らしき人物が何人もいて、君を取り囲むようにして見つめているようだ。その女性たちに混じって、何人か男性がいるように見える。はっきりはわからない」

とプレイヤーに伝えてください。

鳥羽がなにやら呪文らしきものを唱え、その呪文に合わせながら藤吉が奇怪な蟲を、かかげ上げます。その蟲の口らしき器官から、真っ赤な液体が降り注ぎます。この液体は血です。やがて見ている相手は、体全体にまんべんなく血を振りかけられます。その血の温かさが、不快なほど感じられます。かすかに栄治郎の声が聞こえます。

「もうすぐだ、裕香。もうすぐ終わる。」

PCたちの意識が、そのことばを境に徐々に遠のいていきます。

※目的

裕香とかかわりあいを持たせるため、プレイヤーの気を引くイベントです。このシーンは、奇怪な雰囲気を演出してください。特に壁際に並ぶ裕香のスペアは、不気味なぐらいの演出が適当でしょう。

「血吸い姫」の件の裏にいるのが、栄治郎たちであることがはっきりわかるシーンでもあります。勘のいいプレイヤーなら、この時点で「血吸い姫」事件が栄治郎たちのしくんだものだとわかるでしょう。しかし、なぜ、裕香に血を浴びせるのかはわからないはずです。この辺りの疑問を解くには、屋敷の住人と会話するしかありません。もっとも、暗殺の仕事をどうするか、そちらの方を優先させるプレイヤーもいるでしょう。それはそれでかまいません。シーン3にあるように、最悪の場合は屋敷の住人すべてと戦わせてください。

※適した因縁

●血が連想させる因縁すべて。

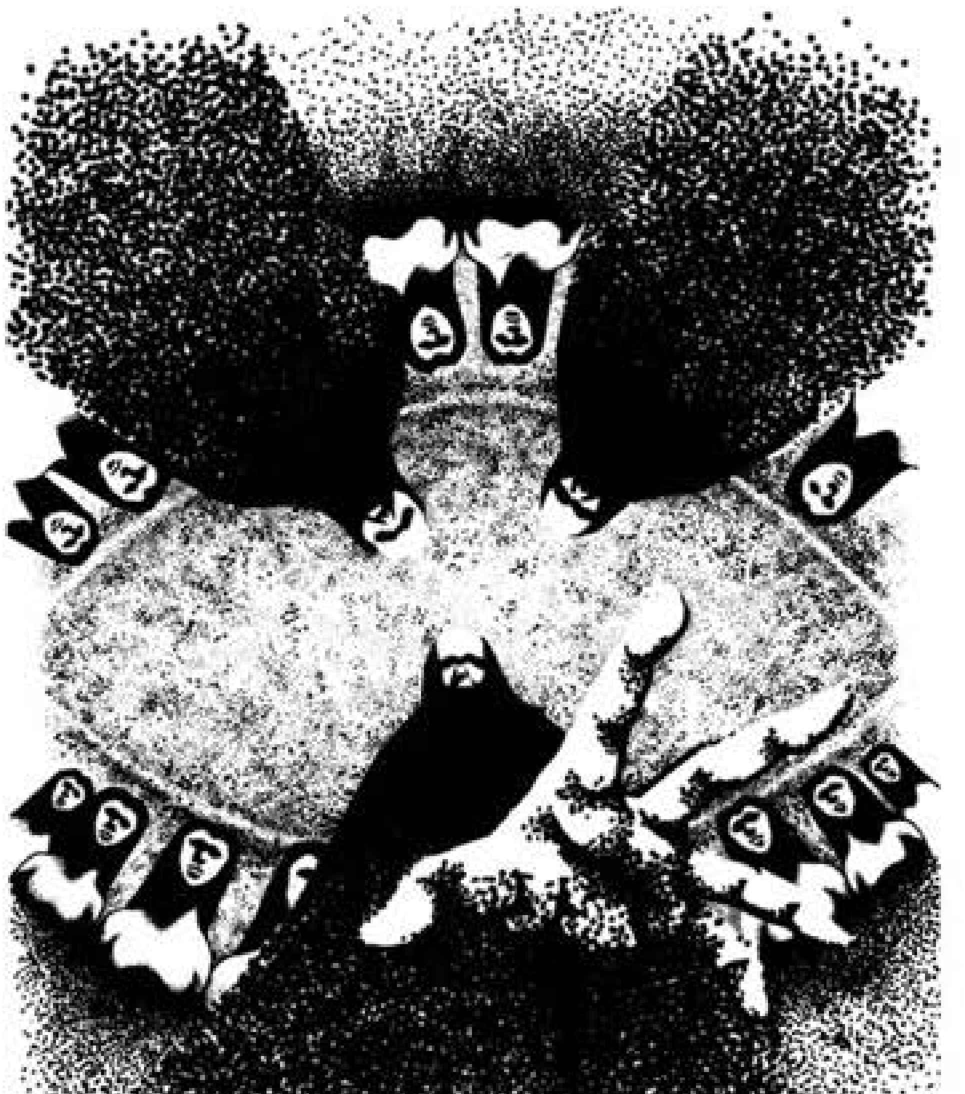
※次のシーン

2日目に移ります。

2日目

2日目は、プレイヤーの行動宣言によって大きく変わります。

1日目の終了した時点で、PCがとるべき行動は、裕香の暗殺という



《ハンドアウト8B》悪夢

任務以外、きちんと定まっていないはずです。言ってしまえば、「血吸い姫」の件はPCにはまったく関係ありません。したがって、プレイヤーが「血吸い姫」関連のことがらを調べないこともありえます。そうした場合、2日目のシナリオの動きは、GM側からの押しを強く行なってください。裕香は持ち前の好奇心から、蛍や藤吉は倒すべき(?)相手の力量を計るため、PCたちに接触を図るでしょう。こうすることで、PCとNPCの人間関係を結び、因縁を取りやすくしてあげてください。

PCたちが積極的に「血吸い姫」の件を調べる場合、考えられる理由としては、暗殺をしないでも済むかもという理由でしょう。確かに栄治郎が不審な行ないをしていれば、悪くすれば御家断絶、または領主の任をとかれることもありえます。プレイヤーから聞かれた場合は、そう答えてください。ただし、証拠は必要だということを、はっきり伝えてください。

なお、2日目は情報収集の日ですので、PCたちは単独行動になることが多いでしょう。ほかのプレイヤーが暇にならないように、こまめにシーンを切り替えてください。シーンを並列に動かしていくのがよいでしょう。

2日目で大事な点は、「NPCがほかのNPCをどう思っているか」をプレイヤーに理解させることでしょう。テストプレイによると、プレイヤーが「NPCに対してほかのNPCをどう思っているか」という質問はあまりしません。したがって、GMのほうから話しかけるようにしたほうがいいでしょう。NPCの会話の例を参考に、積極的にプレイヤーと会話してください。

特にNPCとの会話で成り立つシーン9から13までは、GMの中にNPCのイメージが固まっていないと、プレイしにくいでしょう。逆にイメージさえ固まっていれば、どんな質問でも簡単に受け答えできるでしょう。NPCの説明を良く読んでイメージをふくらませてください。

シーン5：昨日の現場を調べる

※説明

前日の死体のあった現場を調べにいくと、すでに使用人を通じて、ふもとの村の番屋に連絡が行っています。死体はすでに片づけられており、あとには誰が置いたのか、一輪の花が置いてあります。

昨日、何者かがいたと思われる場所を調べると、足跡が見つかります。大きさは普通の人間の足跡よりやや小さめです。ほかには大した情報は手に入りません。

※目的

足跡を見つけるのがこのシーンの目的です。後のシーン7と合わせると、自分たちをねらう人物と血吸い姫事件の犯人が、同一人物であることがわかります。

※適した因縁

●感　情：弱さへの哀しみ
●感　情：物事に対する知的好奇心

※次のシーン

村で聞き込みをする場合、シーン6へ。
山に捜索に行く場合、シーン7へ。
屋敷を捜索する場合、シーン8へ。
屋敷の住人と会話する場合、9から13の適当と思われるシーンへ。

シーン6：村での聞き込み

※説明

PCが村に情報を集めに行った場合、このシーンが発生します。村で聞き込める情報は次のとおりです。GMは適当な人物をロールプレイしてください。

例えばうわさ話の好きなおばさん、めし処(どころ)の主人、捕り方の親分、村の長老格の老人など。またうわさ話を仕入れる間、村人たちがおびえていることを強調してください。村人たちは、次に血吸い姫にねらわれるのは自分たちではないかとおびえているのです。

●婚礼の件

栄治郎は、娘を目に入れても痛くないほど可愛がっている。
今回の婚礼は、栄治郎の意にそわぬものらしい(重要)。
2週間前に婚礼が決まってから、領主の栄治郎は沈んでいるそうだ。

●連続殺人の件

栄治郎の話と一致します。
この2週間で今日の件も含め4件、殺人が発生しています。初めは山に住むきこりが死に、次に山の近くに住む老夫婦、その息子が、次は村の外れで牛を飼っていた男。最後が捕り方の男です。
殺人事件の現場に行ってもかまいませんが、結果的には何も得られません。時間を無駄にするだけです。

●血吸い姫の話

血吸い姫の伝承は、この風凪の地の住人なら誰でも知っています。22ページの《ハンドアウト7A》の村人が知る伝承のほうを、村人から聞いたということにしてプレイヤーに読ませてください。ここで、栄治郎の話す伝承と内容が食い違うことがわかります。
血吸い姫の話を村人から聞いた場合、3日目に村人の暴動イベントが発生します。詳しくは、シーン18を見てください。

※目的

プレイヤーに判断材料を与えます。大事な点は、婚礼は栄治郎の本意ではないこと、血吸い姫の伝承が違うことの2点です。また村人たちが恐怖におびえていることをプレイヤーに強調してください。これを行なっていると、シーン18で村人が暴動を起こす理由がわかるからです。

※適した因縁

特にありません。

※次のシーン

昨日の現場を調べる場合、シーン5へ。
山に捜索に行く場合、シーン7へ。
屋敷を捜索する場合、シーン8へ。
屋敷の住人と会話する場合、9から13の適当と思われるシーンへ。

天

「血吸い姫」の伝承
（村人が話した内容）

いまから百年ほど昔、まだこの地に名前がなかったころのことだ。
この地を治める領主のもとに、たいそう器量の良い娘がおった。
領主は娘をたいそう可愛がり、娘もまた父親を敬愛していた。
ほがらかで誰に対してもわけへだてなく接する娘は、
誰からも好かれ、皆も娘を好んだ。
この土地の住人は、娘を見ただけで、幸せな気分になるほどであった。

そんなある日のこと。この地にも、戦乱の風が吹き荒れた。
戦火はわけへだてなく、人々を不幸にした。
領主もその犠牲者の一人となった。娘が殺されたのだ。
領主は嘆き悲しんだ。
領主だけでなく、この土地の住人たちもまた、嘆き悲しんだ。
泣き声はいつまでも止まず、この土地のどこでも聞こえた。
風が吹くとその泣き声が聞こえるため、
この辺りは「風泣き」と呼ばれるようになったほどだ。

いく年か過ぎたある日のこと。
その泣き声を聞いた旅の傀儡師が、領主の元を訪ねた。
傀儡師は、領主に娘をよみがえらせようと言った。
その代わり、いくらかの犠牲がいるとも言った。
領主は否というはずもなく、うなづいた。
すぐに傀儡師は、「娘」を作り上げた。
その出来のよさは、父親である領主にも、
まったく違いがわからなかったほどだ。
何年か振りに、泣き声はやんだ。

そして。

一人の子どもがいなくなった。
そのうち、二人、三人といなくなり、
子どもだけでなく、老人、働き盛りの男、
年端も行かぬ少女、戦場帰りの男も、いなくなった。
いなくなってから数日、人々は見つかった。
体から血がなくなった干からびた死体で。
人々は恐怖におびえ、日が落ちると戸を固く閉ざした。

この現状を見かねた領主は、
あるサムライと陰陽師に、ことを解決してくれるよう頼んだ。
サムライは死に、陰陽師は息も絶え絶えになりながらも、
この怪異を起こした怪物を見つけ出した。
それは、「娘」だった。
「娘」は自分が自分であり続けるために、
血がいるのだと言った。そうしなければ、死ぬのだと。

領主は、再び娘を失う悲しみを味わうぐらいならと、
その身を「娘」にまかせた。
土地の人も領主と同じく、我先にと、娘に身をまかせた。

やがてこの地には誰もいなくなり、
「血吸い姫」もいずこかへと消えたという。

《ハンドアウト7A》

シーン7：山狩り

※説明

前日の栄治郎の任を受け、血吸い姫の捜索を行なう場合、このシーンが発生します。

山を捜索していても、大した手がかりは得られません。それどころか、命をねらわれるのです。PCが山を捜索して時間をつぶしていると、林の中でいきなり熊に襲われます。

■冬眠からさめて、いらだっている熊
能力値：7　活力：14　成功値：3
武器：熊の手（＋3）

これはPC抹殺を図った藤吉が、蟲を使って熊を操り、攻撃させたのです。*PCたちが熊を倒すと、熊の耳から小さい奇怪な蟲がはい出てきます。これが熊を操っていたのです。*なおこの蟲については、NPCの章の説明の個所には解説していません。

PCたちが熊を調べていると、何者かが、林の奥に駆け去って行く足音がします。もし、シーン5で足跡を見つけているならば、その足跡と同じことがわかります。

※目的

このシーンは、アクションシーンです。たまにはアクションが必要でしょう？　ルールを知らないプレイヤーがいる場合、練習にもなりますしね（笑）

誰かが、PCたちをねらっているということを理解させるシーンです。PCたちが山の捜索に向かったということを知っているのは、屋敷の住人だけです。そこから住人たちを疑うようになれば、今後の展開がうまくいくでしょう。

※適した因縁

●目　的：危険を楽しむ
●感　情：物事に対する知的好奇心

※次のシーン

昨日の現場を調べる場合、シーン5へ。
村で聞き込みをする場合、シーン6へ。
屋敷を捜索する場合、シーン8へ。
屋敷の住人と会話する場合、9から13の適当と思われるシーンへ。

シーン8：屋敷内を捜索する

※説明

前日の夢を受けて、夢の場所を探そうとする場合、このシーンが発生します。

屋敷の中を歩いて回っても、昨日の夢で見たような場所は見当たりません。PCが屋敷中を見てまわった場合、屋敷にはそれらしいところはない、あるとすれば地下室か蔵だろうということを教えてあげてください。

●屋敷の地下を探る
屋敷に地下はありません。いくら探しても無駄です。

●蔵を探る
庭の奥に蔵があります。蔵には鍵がかかっています。鍵は南京錠で

羅

す。蔵の鍵は栄治郎と鳥羽が持っています。

鍵を破壊するには、"活力　5"に対して攻撃してください。鍵をがちゃがちゃやっていると、誰かが聞きつけてやってきます。屋敷内にいる人物で出てきてもおかしくない人物を出して、PCに注意を与えてください。それでもやめない場合、栄治郎や螢が出てきて、力づくで屋敷の外に放り出します。こういうことは、静かにやるべきです。

誰もいない間に蔵に入ることに成功した場合、中を見ることができます。蔵の奥に地下へ続く隠し扉があります。これは、地下の傀儡工房へ行く扉です。

地下の傀儡工房は、夢でみた光景と同じで窓がなく、壁にずらりと「裕香のスペア」が並んでいます。生気はなく、人目で人形とわかります。部屋には血のニオイが充満しています。反対の壁には、本棚があり、さまざまな書物があります。これは鳥羽の持ち物です。

鳥羽の書物を調べると、傀儡を人間にする研究を行なっていることがわかります。人間の血液を多量に使い、特殊な儀式を行なうことで、傀儡は人間に変化するという論文のようなものです。

※目的

最後の決戦を行なうであろう、地下の傀儡工房に、プレイヤーの注意を向けさせるシーンです。早いうちにプレイヤーを地下工房へ誘導してください。この地下工房の情報は、プレイヤーに渡しておくべき情報です。

このシーンは、スリリングに演出してください。いつ誰かがやってくるかわからない緊張感、そしてずらりと並ぶ「裕香のスペア」。血のニオイのする部屋。そして裕香を人間にするために凶行を行なったことが、この場所に入ったことで推測されるのです。

基本的にPCに情報を渡すシーンなので、NPCはやってきません。ただし説明の個所にも述べたとおり、PCが目立つ行動をした場合、NPCによる妨害が入ります。隠密行動をするべきシーンで、目立つ行動をするのだから、当たり前ですね。

※適した因縁

- ●不　幸：「一番大切なもの」の死
- ●目　的：危険を楽しむ
- ●感　情：物事に対する知的好奇心
- ●その他：私は人間
- ●その他：私は人形
- ●感　情：人を殺すことへの恐怖
- ●感　情：殺人淫楽症
- ●その他：封印記憶
- ●禁　忌：裏切り

※次のシーン

昨日の現場を調べる場合、シーン5へ。
村で聞き込みをする場合、シーン6へ。
山に捜索に行く場合、シーン7へ。
屋敷の住人と会話する場合、9から13の適当と思われるシーンへ。

シーン9：裕香

※説明

PCが屋敷内を散策しているか、裕香に会いにいこうとする場合、屋敷の中で裕香に呼び止められます。裕香は退屈なので、PCたちの話を聞きたいといって、自室に誘います。裕香と絡みやすいキャラクターを、うまく誘ってください。

NPCの章の裕香の個所をよく読んでイメージを膨らませてください。

会話の内容は以下のようなことが望ましいでしょう。

●裕香自身のこと

「私、小さいときから病気がちで、みんなに迷惑を掛けてばかりなのです。」

●栄治郎のこと

「優しい父です。
最近お父様は、婚礼の準備でいろいろとお疲れのようです。」

●螢のこと

「血はつながっていませんが、お姉様のように思っています。……螢お姉様は、お父様のことを慕っておりますの。」

●藤吉のこと

「親切でやさしい方です。見かけで判断してはなりませんわ。」

●鳥羽のこと

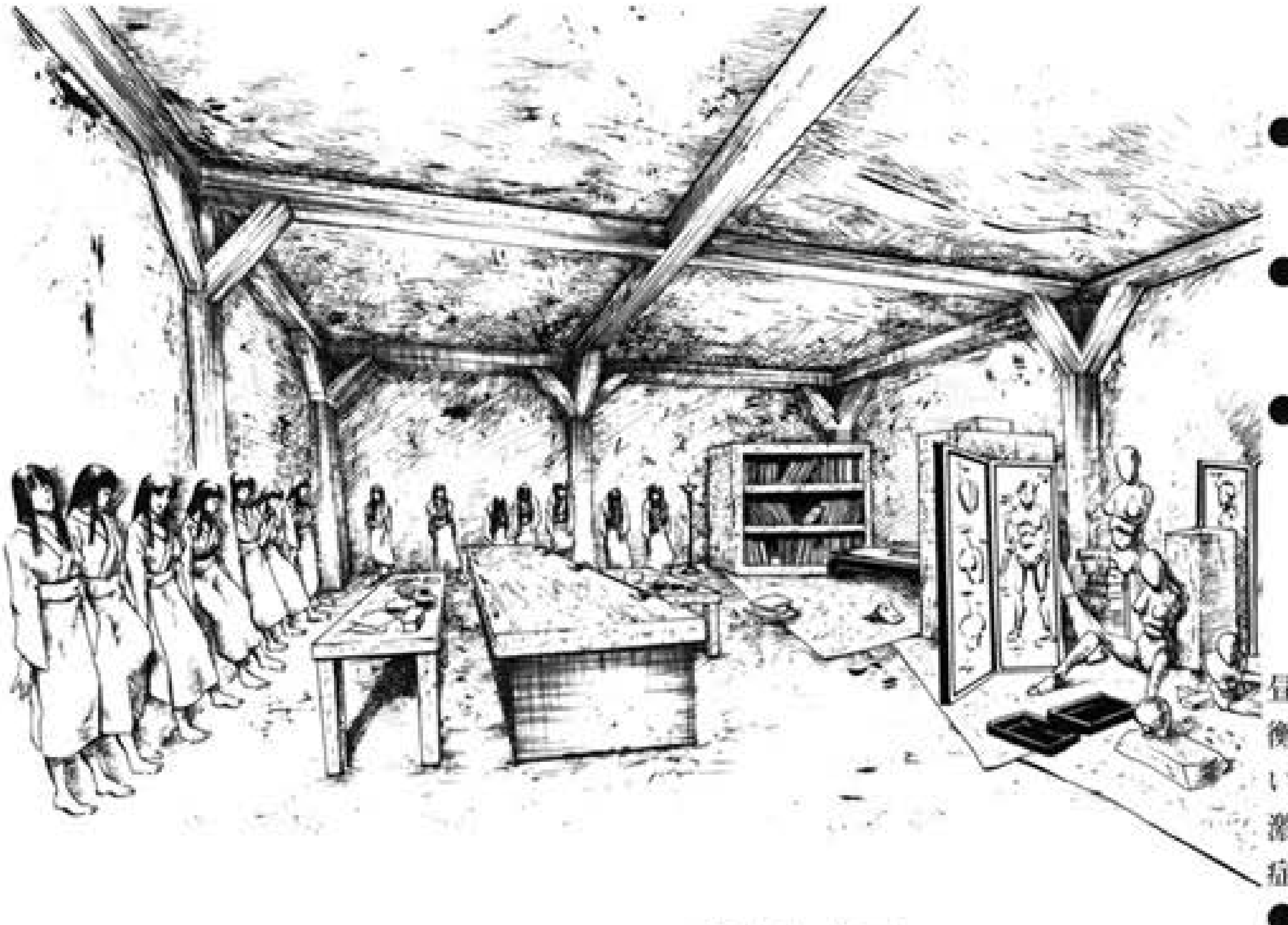
「近寄りがたいようですけど、いい人ですわ。」
これは鳥羽が、そう思い込ませているのです。

●病気のこと

「何やら難しい名前の病気なのですが、決して治らない病ではないのだそうです。ただ、強い陽射しに気を付けるように言われております。」

彼女の病気の症状は、嫌光性（強い光、特に真昼の光。夕焼け程度なら耐えられる）、内分泌平衡失調（バランスがとれないため、よろめきやすい）、色素欠乏（肌が雪のように白い）、間欠的な激痛を伴う、というところです。GMはこういった症状を演出の中に取り込んでみてください。

●外の世界はどのようなものか？



《ハンドアウト9A》傀儡工房

「みなさんはどのように、日々を暮らしているのですか？」
「旅をするのはどのような気分ですか？」
「家族と離れてくらすのは寂しくありませんか？」

外の世界はどんなものか（彼女は知識としていろいろなことを知っていますが、体験していないので、詳しいことを実感できないのです）、特にどのような生活をしているかなど、PCにとってはどうでもいいような日常生活のことを聞きたがります。

●婚礼のこと

「お父様や家族のみんなと離れるのはつらいのです。
ですがその反面、屋敷の外を見てまわるいい機会だと思っています。
それにお父様たちとは、また何度でも会えますし。それよりも、上条家の一員として、立派な妻になるよう、がんばらなくてはなりませんの。」

●裕香が傀儡であること

「まさか。何をばかげたことを。」

●血吸い姫のこと

「この辺りの伝承ですね。
聞いたことがあります。ええと、確か……」

■ページの、「血吸い姫の伝承（村人から聞いた話）」（《ハンドアウト7A》）を、プレイヤーに説明してください。

●夢の話をする

「どうしてそのことをご存知なのです？
最近、同じような夢を何度もみます。
婚礼の前で緊張しているので変な夢を見ているんだと思いますわ。」

●夢の中の部屋に見覚えは？

「さあ、特におぼえておりません。」

●栄治郎の行なっている凶行のことを話す

「うそです！
お父様が、そのようなことをするはずがありません！
なぜそのようなことをしなければならないのですか！
出ていってください、顔も見たくありません！」

●栄治郎の行なっている凶行のことを話したあと、その理由が裕香が傀儡であり、人間にするためだと話す

「そんな……しばらく考えさせてください。
一人にしておいてください。」

裕香に自分が傀儡であると納得させるには、蔵の工房に連れていって、裕香のダミーを見せる必要があります。

後のシーン15で、栄治郎を説得する際、裕香の助けを得るには、裕香自身が傀儡であることを納得させる必要があります。

確かに、裕香にとってはつらい事実ですが、父の凶行をやめさせるには、その事実を受け入れるしかないのです。裕香にとっては、自分が傀儡であるということよりも、父が忌まわしい罪を犯していることのほうが耐えられないのです。

※目的

裕香との会話を行ない、プレイヤーに感情移入させるシーンです。また裕香から家族を語らせることで、ほかのNPCを表現します。またプレイヤーが裕香に関する因縁を取る場合、このシーンで取らせるのが妥当でしょう。

おまけ：特殊な病気、ポルフィリン症

裕香がかかっている病気は、ポルフィリン症と呼ばれる実在する病気です。酸素を運搬するヘモグロビンの合成に必要な酵素が欠乏することから来る、代謝異常の症状を総じて、ポルフィリン症と呼んでいます。

もともと、人間であった裕香がこの病気に罹っており、鳥羽はその症状まで再現するように、裕香を作ったのです。

※適した因縁

●不　幸：「一番大切なもの」の死
●感　情：物事に対する知的好奇心
●その他：私は人間
●感　情：家族へのあこがれ
●その他：私は人形
●感　情：人を殺すことへの恐怖
●その他：封印記憶
●禁　忌：裏切り
●目　的：自由の満喫!!
●禁　忌：人を斬れない

※次のシーン

昨日の現場を調べる場合、シーン5へ。
村で聞き込みをする場合、シーン6へ。
山に捜索に行く場合、シーン7へ。
屋敷を捜索する場合、シーン8へ。
屋敷の住人と会話する場合、9から13の適当と思われるシーンへ。

シーン10：栄治郎

※説明

PCが屋敷内を散策しているか、栄治郎に会いにいこうとする場合、屋敷の中の栄治郎の部屋で会うことができます。NPCの章の栄治郎の個所をよく読んでイメージを膨らませてください。

会話の内容は以下のようなことが望ましいでしょう。

●裕香について

「あれは、不憫な子でしてな。生まれてすぐに母親を亡くしまして。
男手で育てて見たものの、病気がちで。今度の婚礼で、外の世界を知ることができればと思いましてな。」

●螢について

「大事な娘ですよ。いや、血はつながっておりませんがね。……戦場で出会いましてね。あれが8つのときでしたよ。泣きもせず、血のついた刀を握っておりました。」

●藤吉について

「ああいう外見ですが、根はいい男です。娘にとてもよくしてくれましてな。」

●鳥羽について

苦笑しながら、
「私の母方の遠縁に当たるのですが、道楽者でしてな。」
鳥羽については血縁なので、まあ仕方が無いといった感じです。

●山の捜索の結果（山に行った場合のみ）、襲われたことを話した場合

「何？ 襲われたですと？ では手勢を増やして、捜索させましょう。」

さっそく螢が呼ばれ、山へ捜索となります。内容はシーン7と同じで、熊が螢になっただけです。二人きりになった段階で、螢がPCを殺しにかかります。

ただし、シーン11ですでに螢と会話しているのなら、この攻撃は起こりません。なぜなら、螢がPCを「人間」として見ているためです。言い

かえると、知り合った人間を簡単に殺せるほど、螢は冷酷ではないのです。

●山の捜索の結果（山に行った場合のみ）収穫はなかったと話した場合

「残念ですな。仕方がありません。
　明日は裕香の警護に専念してください。」

●村で聞いた件を問い詰める（血吸い姫の伝承が食い違うのはなぜか？）

「さあ、どうやら私が聞いていた伝承と違うようですな。
　私は父親から聞いたものですから分かりかねますな。
　しかしそれが何か？」

●昨日、夢で見た件を尋ねる

「ほう、ずいぶんと奇妙な夢を見ますな。
　しかし、夢はしょせん夢でしょう。
　そんなことより仕事に集中してください。」

●裕香が傀儡であること、または蔵の地下の傀儡工房の件を問い詰める

「知ってしまったのか。で、どうするつもりですかな？」
ここでPCの出方を見ますが、基本的に、
「あと一日だけ待ってくれぬか。
　娘が婚礼に出たら、罪を償おう。それですべてが終わるのだ。」
と頼みます。
本心は、PCを犠牲にして儀式を完了させようという考えです。

●上記のあとにプレイヤーが、娘が傀儡であれば婚礼に出ては戦争になると言った場合、

「そのことは考えてある。
　それも含めて、あと一日だけ待ってほしい。」
と言って、この場を取り繕います。

※目的

ここは難しいシーンです。いわゆる腹のさぐりあいをするシーンです。駆け引きのできないプレイヤーでは、栄治郎からうまく情報を引き出すことはできないでしょう。

地下工房の件や血吸い姫の件を問い詰められたあと、栄治郎が気になることは、「PCが裕香をどうするつもりなのか」にかかっています。

栄治郎の基本行動は娘を守ることであり、娘の幸せを邪魔するものには容赦しません。そのことをGMは念頭に置いてください。

※適した因縁

- ●その他：父（母）へのまたは国への忠誠
- ●不　幸：「一番大切なもの」の死
- ●目　的：危険を楽しむ
- ●感　情：家族へのあこがれ
- ●感　情：人を殺すことへの恐怖

※次のシーン

昨日の現場を調べる場合、シーン5へ。
村で聞き込みをする場合、シーン6へ。
山に捜索に行く場合、シーン7へ。
屋敷を捜索する場合、シーン8へ。
屋敷の住人と会話する場合、9から13の適当と思われるシーンへ。

シーン11：螢

※説明

PCが屋敷を散策しているか、螢を探しているときに、このシーンは発生します。パーティーの中で最強の戦力を持つPCと会話させるのが望ましいでしょう。

PCが庭に来ると、屋敷の庭で木刀をふるい汗を流している螢に出くわします。PCに気づいた螢は、「あんたの腕前が見たい」とか、「退屈してるんだ、軽く一戦やろうぜ」などと言って、模擬戦を持ち掛けます。螢は木刀を渡すと、PCと戦闘を行ないます。この際、当然ですがサムライ化はしません。

戦闘の勝敗にかかわらず、試合が終われば、螢と親しくなれるでしょう。このあと、螢とPCと語り合ってください。NPCの章の螢の個所をよく読んでイメージを膨らませてください。会話の内容は以下のようなことが望ましいでしょう。

●螢の過去のこと

「あたいは戦場で生まれたのサ。」
戦場で栄治郎に拾われたこと。そのあと、この屋敷で暮らすようになったことをぽつりぽつりと話します。

●栄治郎のこと

「いい人だよ。孤児だったあたいをここまで育ててくれた。」

●裕香のこと

「妹みたいなもんサ。大事な妹だよ。」

●裕香が傀儡であること

「……それを、どうして知った？」
PCに対して、どうしてそのことを知ったのか、追求します。
その後、「このことは、裕香には言うな！　しゃべったら殺すからな！」と口止めします。

●藤吉のこと

「かわいそうなヤツさ。見た目はあんなだけど、いいヤツだよ。」

●鳥羽のこと

「……どうにも、好きになれないね。
　蔵ん中こもって、何やってるんだか、わかりやしない。」
このセリフは、螢ができる最大の譲歩なのです。螢は当然、蔵の中で行なっていることを知っています。儀式のためとはいえ、罪もない人々から血を取る行為をよしとはしていないのです。しかし栄治郎への忠義と板挟みになっているため、何とかPCたちに蔵に注意を向けさせることで、その状況を打開しようと思っているのです。

●血吸い姫のこと

顔色を変え、「知らないね」といって、この場を立ち去ります。
PCが声をかけても無視します。

※目的

このシーンは、螢との関係を深めるだけでなく、螢の戦力を知るシーンでもあります。螢はこのシナリオ中、最強の戦力を持っています。ここで軽く模擬戦を行なって、螢の強さの片鱗をプレイヤーに見せてください。

“天羅万象”では、互いをよく知り、会話することで、業システムが生かされてきます。したがって、螢のことを知れば知るほど、業システムを生かした戦闘ができるようになります。だから、螢とよく会話しておく必要があるのです。もし螢のことを良く知らなければ、戦闘の際、螢に対してせりふを掛け合うことができません。すなわちPCが“気合”を稼げなくなるのです。“天羅万象”では、基本的に“気合”を稼いで相手

を倒すことが前提になっています。だからGMは、NPCとPCを会話させなければならないのです。
このシナリオでは、蛍といかに仲良くなるかによって、展開が大きく変わります。栄治郎は鳥羽の知識を信頼しており、藤吉は栄治郎のやることに服従しています。しかし、蛍だけは、鳥羽のやることに疑問を抱いています。蛍の心の内は、裕香が何者であろうと生きていればいいのですから。

※適した因縁
●感　情：強さへのあこがれ
●感　情：人を殺すことへの恐怖
●目　的：技量の追求
●禁　忌：サムライ化を行なわない
●不　幸：親友を殺す
●禁　忌：人を斬れない
●感　情：武士の自尊心

※次のシーン
昨日の現場を調べる場合、シーン5へ。
村で聞き込みをする場合、シーン6へ。
山に捜索に行く場合、シーン7へ。
屋敷を捜索する場合、シーン8へ。
屋敷の住人と会話する場合、9から13の適当と思われるシーンへ。

シーン12：藤吉

※説明
PCが屋敷内を散策しているか、藤吉に会いにいこうとする場合、屋敷の中で会うことができます。シーン7で山に出ているので、時間的な矛盾を起こさないようにしてください。NPCの章の藤吉の個所をよく読んでイメージを膨らませてください。藤吉はあまりしゃべらないキャラクターです。したがって、次のことだけに注意すればいいでしょう、あとのことは質問されても無視します。

●裕香のこと
「お嬢様はもうすぐ婚礼なさる。
オマエたちはそれまで、ちゃんと護衛の役めを果たせばいい。」
●裕香が傀儡であること
「そのこと、しゃべったのか？ お嬢様に。
もししゃべったら、ただじゃおかんぞ。」
暗い、燃えるような目でPCたちをにらみつけます。そののち、この場を立ち去ります。
●血吸い姫のこと
「さあ、知らないねえ。そんな話聞いたこともないよ。」
顔色一つ変えません。この件に関しては、腹をくくっているのです。

※目的
このシーンは、藤吉というキャラクターに感情移入させるシーンです。蛍とは対象的に、あまりしゃべらないことで藤吉の人格を表すのです。無口ながらも忠義に厚いというイメージを持ってロールプレイすればいいでしょう。
注意するべき点は、まったくしゃべらないというわけではないことです。裕香のことに関しては、何らかの対応を起こします。そこをおぼえておいてください。

※適した因縁
●感　情：家族へのあこがれ
●感　情：孤独感

※次のシーン
昨日の現場を調べる場合、シーン5へ。
村で聞き込みをする場合、シーン6へ。
山に捜索に行く場合、シーン7へ。
屋敷を捜索する場合、シーン8へ。
屋敷の住人と会話する場合、9から13の適当と思われるシーンへ。

シーン13：鳥羽

※説明
PCが屋敷内を散策しているか、鳥羽に会いにいこうとする場合、屋敷の中で会うことができます。NPCの章の鳥羽の個所をよく読んで、イメージを膨らませてください。
さて鳥羽ですが、何を聞いても無駄です。PCが問いを発すると、受け流します。
「そんなことを聞いてどうするんです？　あなたの役目は護衛をすることで、あれこれ嗅ぎまわることじゃないでしょう？　それとも何か探っているんですか？」
基本的にPCのことをバカにしているので、話そうとはしないでしょう。
反応するのは、次の2点です。

●裕香が傀儡であると話す
「ほう、どうやら気づいたようですな。で、どうするつもりです？」
鳥羽にとって、裕香が傀儡であることがばれても、なんら困ることはありません。この時点で鳥羽が興味を覚えるのは、PCたちがどうするのか、という点です。
●蔵の傀儡工房のことを話す
「おや、あそこを見つけたのですか。まさか、荒らしたりしてないでしょうね。」
鳥羽はあくまでも、ふざけた調子でPCに対応します。いざとなったら領主である栄治郎を動かして、もみけそうと思っているからです。

※目的
このシーンは、鳥羽がイヤなヤツであると印象づけるためにあります。キザで嫌みなヤツをロールプレイしてください。このシナリオで唯一、殺されても仕方がない男ですから。
裕香が傀儡であると話した場合、あるいは傀儡工房の件を話した場合、鳥羽は栄治郎に、PCたちが裕香の正体に気づいたということを報告します。栄治郎はPCたちの口を封じにかかるでしょう。

※適した因縁
特にありません。

※次のシーン
昨日の現場を調べる場合、シーン5へ。
村で聞き込みをする場合、シーン6へ。
山に捜索に行く場合、シーン7へ。
屋敷を捜索する場合、シーン8へ。

屋敷の住人と会話する場合、9から13の適当と思われるシーンへ。

3日目

3日目の午前中から夕方までの間、取りこぼしたイベントがあれば、そのイベントを行なうように誘導してください。

特になければ夕方になります。夕方になった時点で、プレイヤーに今後どうするかを質問し、以下のどれに該当するかを考えて、シーンを起こしてください。

- ●PCたちが暗殺を決行しようとする場合、シーン14へ。
- ●PCたちが栄治郎を説得し、凶行をやめさせる場合、シーン15へ。
- ●PCたちが裕香を人間にしようとする場合、シーン16へ。
- ●PCたちが何をするか決めかねている場合、シーン17へ。

シーン14：暗殺決行

※説明

GMはNPCのうち、誰が眠っていて、誰が起きているかを決定します。ただし、螢か藤吉は裕香の部屋の前にいるので、どちらかは必ず起きています。なお鳥羽の部屋にいるのは、鳥羽の顔をした傀儡です。ほかのNPCを先に殺す場合、眠っていると決めたキャラクターは、簡単に殺せます。あっけないくらい簡単に殺してください。

裕香の部屋の前には、螢か藤吉のどちらかがいます。PCたちが来ると、その気配から暗殺に来たことを悟ります。あとは戦闘です。

裕香の部屋には誰もいません。暗殺があると読んだ鳥羽が、裕香に最後の術を施すため、連れ出したのです。

※目的

プレイヤーに嫌な気分になってもらうために、このシーンはあります。嫌になるほど簡単なくらいに、人は死ぬのだということを表現してください。

「君の目の前で、栄治郎は何の抵抗もなく死んだ。君が切り裂いたのどから流れる血潮の音が、静かな夜の部屋に響いた」とまあ、このくらい表現すればいいでしょう。

※適した因縁

GMの任意。できれば振らせないほうがいいでしょう。

※次のシーン

シーン6で村人から血吸い姫の伝承を聞いているなら、シーン18へ。

シーン8で蔵の地下工房を見つけていて、そこへ行くとプレイヤーが宣言すれば、シーン19へ。

上記のいずれでもなければ、次の日に来た婚約者の使者たちの捜索により、地下工房が発見されます。裕香は実験に失敗した鳥羽に殺されて、死体で発見されます。鳥羽は行方不明です。エンディングへ。

シーン15：説得

※説明

栄治郎を説得する場合、このシーンとなります。

*説得する材料は、「邪法を用いても裕香は喜ばない」という点でしょう。栄治郎自身、血を集めることに対して、罪の意識を抱いています。*しかし現時点では、娘を幸せにするためなら何でもすると思っています。

栄治郎自身が固執している点は、裕香が傀儡のまま輿入れすれば、殺されてしまうということです。PCたちがその点を回避できるうまい方法を提案すれば、栄治郎は己の罪を認め、悔い改めるでしょう。

回避できる案として、例を上げます。結局は婚礼を回避すればよいのです。

1. 上条家を捨て、栄治郎と裕香（あるいは螢や藤吉も連れて）で、旅に出る。
2. 裕香が僧籍に入る。
3. 裕香の「傀儡」を婚礼に出す（戦争は起きるでしょうが）。

などなど。

シーン9で裕香にすべてを話している場合、裕香も栄治郎を説得します。その場合、「人の血をすすってまで生きていたくありません。お父様が凶行を止めてくれなければ、私は自害します」といって説得をします。当然、栄治郎は許諾します。

※目的

栄治郎の苦しみをロールプレイすることによって、娘を思う親心が招いた悲劇であることを、プレイヤーに理解してもらうのが、このシーンの目的です。

《ハンドアウト9B》暗殺

またシーン9で裕香を説得していれば、裕香と栄治郎の家族の絆を表すことにもなります。

※適した因縁

- ●その他：私は人間
- ●感　情：家族へのあこがれ
- ●その他：私は人形
- ●禁　忌：裏切り

※次のシーン

栄治郎を説得できれば、シーン19へ。

婚礼を回避する手段を一つも提示できなければ、栄治郎は「考えてみる」といいシーン17へ。

シーン16：儀式を手伝う

※説明

PCたちが裕香を人間にするために、儀式を続行すると申し出た場合、発生します。

シーンはすぐに儀式の場に変わります。藤吉がどこからか調達してきた血をもとに、シーン4の説明にあるように儀式が行なわれます。儀式に使う血液を、PCたちが提供するように申し出ても、このシーンの流れは変わりません。

裕香は薬をかがされているのか、眠らされています。やがて、滞りなく儀式は終わります。

《ハンドアウト10A》儀式

裕香が人間になったかどうかを知るため、PCが《式札》を使うか、なければ栄治郎が《式札》を使います。

結果は、儀式が無駄だったことがわかるだけです。傀儡はしょせん傀儡です。人間にはなりません。

栄治郎は、鳥羽に責任を問います。その騒ぎで、裕香が目を覚まします。裕香は儀式の陰惨な光景と、栄治郎と鳥羽の口論から、自分が傀儡であること、すべてが偽りの記憶であることを知り、耐え切れずに発狂します。

PCが何もしなければ、栄治郎がその責任を鳥羽に問い、栄治郎本人、あるいは螢か藤吉が鳥羽を殺します。

その後、栄治郎はPCたちに向き直り、さらなる責任転嫁を行ないます。

「オマエたちが来なければ、こんなことにはならなかったんだ！」

栄治郎、螢、藤吉は、どこかあきらめたような顔をして、PCたちに切りかかります。あとは死ぬまで戦闘です。もはやあとは死ぬしかないのです。すべての希望はついえたのです。NPCたちは、このときダメージを受けたら、死亡ゲージを埋めます。

※目的

ああ、残念なことにこのシーンに来てしまったのですね。

テストプレイでも、このシーンに来てしまうケースが多いようでした。

なぜにこのシーンに来るのが多いかというと、シナリオの流れから、裕香が人間であれば、問題は解決するように見えるからです。

儀式を行ない、人間になれば、ハッピーエンドになるように見えます。しかしそれは「みせかけ」にすぎません。裕香を人間にするために犠牲となった名もない人々。それを肯定してしまった栄治郎や螢、藤吉の心。そういった失われてしまったものへの償いが果たされない以上、裕香は自分が人間になるのを善しとしないでしょう。

テストプレイでは、これ以上犠牲者を出さないため、自分たちの血を提供したPCもいました。しかしそれでは本当の意味での問題解決にならないのです。

栄治郎や螢、藤吉たちを罪の意識から解放させることが為しえないかぎり、解決したことにはならないのです。

※適した因縁

GMの任意。

※次のシーン

シナリオは終了です。エンディングへ。

シーン17：殺し合い

※説明

栄治郎は、裕香を人間にすべく、最後の行動を起こします。PCたちを殺し、最後の生け贄にするのです。

通常は、PCたちが寝入ったころか、あるいは何人かが休んだころを見計らって攻撃を仕掛けてきます。

螢、藤吉がそれぞれ攻撃を仕掛けてきます。最強のキャラクターには螢が、螢がいなければ栄治郎が攻撃を仕掛けます。弱そうに見えるキャラクターに対しては、鳥羽が攻撃を仕掛けます。残ったキャラクターに対して藤吉が攻撃を仕掛けてきます。彼らは裕香を守るために（鳥羽は違いますが）命がけで、戦うのです。

あとは戦闘が発生します。もはや話し合う余地などないのです。

《ハンドアウト10B》サムライ化した螢

※目的

あとのエンディングに関係するイベントです。

このイベントはあまりいいエンディングに向かっていないよという、プレイヤーへのメッセージでもあります。

エンディングに書いているとおり、裕香たちを逃がす口実にもなるイベントです。シーン14の暗殺決行ルートからの流れならば、行なったほうがいいでしょう。暴動に紛れて暗殺しやすくなりますから。

またプレイヤーたちが、裕香たちを逃がす口実を考えているのなら、このイベントを無理に行なう必要はありません。

※適した因縁

- ●感　情：弱さに対する憎しみ
- ●感　情：弱者に対する憎しみ
- ●感　情：弱さへの哀しみ
- ●感　情：人を殺すことへの恐怖
- ●感　情：殺人淫楽症
- ●禁　忌：人を斬れない

※目的

戦闘による解決です。

始まった以上は仕方がありません。派手に演出してください。

※適した因縁

GMの任意。

※次のシーン

シーン6で、村人から血吸い姫の伝承を聞いているなら、戦闘ラウンド2ラウンド目でシーン18に切り替わります。

そうでなければ、戦闘に決着がついた時点でシーン19へ。

シーン18：村人の暴動

※説明

屋敷の外から、人々が集まり騒いでいるのが聞こえます。

「血吸い姫を殺せ！」

村人たちの恐怖はピークに達したようです。伝説に従い、領主の娘、裕香を殺しに来たのです。もはや理性はありません。裕香を渡すか、裕香のダミーを渡せば納得するかも知れませんが、暴徒と化した人々が納得するかどうかは疑問です。

村人を攻撃する場合、以下のデータを使ってください。

■脅えて暴徒と化した村人（30名）

能力値：1　活力：1　成功値：1

武器：クワ（＋1）

シーン17から来た場合、戦闘をしながら、暴徒と化した村人に対処しなければなりません。

※次のシーン

襲いかかる村人を倒すか、状況を収拾できたら、シーン19へ。

戦闘を行なっていた場合、決着がついた段階で、シーン19へ。

シーン19：蔵

※説明

屍ばかりが横たわる屋敷内に、見えない姿が2つ。鳥羽と裕香の姿が見当たりません。シーン17で暇なプレイヤーがいた場合、自動的にそのことに気づいてもかまいません。シーン15からきた場合、栄治郎との会話が終わった時点で、このシーンが発生します。

裕香か鳥羽の姿を探して屋敷を捜索すると、蔵の方から裕香の悲鳴がします。蔵に入ると、奥に地下へ続く隠し扉があります。扉は開いています。この扉から地下の傀儡工房へ行くことができます。

地下の傀儡工房は、夢で見た光景と同じで窓がなく、出来損ないの傀儡が転がってます。すべて裕香と同じ顔をしています。さらに壁にずらりと「裕香のスペア」が並んでいます。生気はなく、人目で人形とわかります。部屋には血のニオイが充満しています。

工房の奥には、血まみれになって追いつめられた裕香がいます。その前には、狂気の光を目に宿した鳥羽が、いまにも裕香を捕まえようとしています。

戦闘が起きて身の危険を感じた鳥羽は、最後の儀式を強行しました。しかし実験は失敗し、裕香は傀儡のままでした。そこで鳥羽は裕香を捕まえ、切り刻んで調べようとしているのです。

「儀式は完璧なはずだ。なぜ、人間にならんのだ！」

鳥羽はわめきながら、裕香を捕まえようとします。

声をかけると、鳥羽は血相を変えて、PCに攻撃してきます。

戦闘が発生します。

《ハンドアウト11A》鳥羽と裕香

★裕香が死亡あるいは発狂した場合、あるいはNPC全員死亡

PCが雇われた領主に報告する場合、PCには仕事の褒美として、金貨が大量に下されます。失ったものに見合えばいいのですが。

報告しない場合、PCがどういう行動をするかによって変わります。ただ旅にでるもよし。雇った領主をねらうもよし。あとはプレイヤーと話し合って決めてください。

戦争の行方ですが、村人の暴動イベントが起きていれば、その際に屋敷の住人は死んだことになり、傀儡であったことはもみ消されます。村人は当然見せしめのため、すべて殺されますが、戦争は回避されます。暴動イベントが起きていない場合、事件はPCたちによる押し込み強盗とされ、PCたちは処刑されます。逃げても、いずれ死ぬでしょう。なにせ神宮家に報告するのですから。

※目的

クライマックスです。思いっきり派手にやりましょう。

栄治郎たちが生きている場合、当然、裕香を助けようとするでしょう。その場合、鳥羽の命令で、裕香のダミーたちが、栄治郎らに襲いかかります。そのため、裕香を助けるのはPCたちの役目になります。

裕香のダミーのデータは、次のとおりです。

■裕香ダミー

能力値：4　活力：8　成功値：2
武器：腕（＋1）

栄治郎らは、裕香に似ているため、思うように攻撃できません。したがって、プレイヤーたちが鳥羽との戦闘を解決するまで、行動できないのです。*やっぱりヒロインを助けるのは、PCの役目ですよね。*

※適した因縁

GMの任意。

※次のシーン

エンディングへ。

エンディング

★PC全滅

考えたくありませんが、そういうこともあります。

死んでしまえば、エンディングも何もないでしょう。

★裕香が生き残り、NPCが死んだ場合

栄治郎、蛍、藤吉の生死によって、裕香の気持ちは変化します。鳥羽は死んでも変化しません。

栄治郎が死んだ場合、裕香は仇討ちを行ないます。PCたちを問い詰め、父親を殺したPCに切りかかります。たとえPCが武装解除したところで、すきを見て武器を手に入れ、攻撃して来ます。もし蛍や藤吉が生きていれば、一緒に戦うでしょう。かなわないと見ると、その場を離れ逃亡します。輿入れ先にまで逃げて、力を借りようとするのです。

《ハンドアウト11B》発狂した裕香

この場合のみ、婚礼先の国に事情が知られ、戦争が勃発します。その後裕香がどうなったかはわかりません。

螢、藤吉が死んでいる場合、裕香は殺したPCをなじります。たとえ仕方がないことであったとしても、家族を殺されたことには変わりないのです。泣き疲れた裕香は、栄治郎とともに、いずこかに立ち去ります。恐らく名もない親子として、余生を送るのでしょう。

★裕香が生き残り、栄治郎、螢、藤吉のいずれも死ななかった場合

自分が傀儡であることを知らない場合、多少困ったことになります。何せ婚礼に行こうとするのですから。気まずい雰囲気の中、栄治郎が裕香に、傀儡であることを告げます。

自分が傀儡であることを知った場合、輿入れをすれば戦争が起きるということを自分から理解します。したがって、身を隠すことになるでしょう。この場合、裕香はPCたちに礼をいいます。

「これから広い世界を見てまわります。
いろいろありがとうございました。」
と述べ、ほほ笑みます。

PCが雇われた領主に報告する場合、報告しない場合、および戦争の行方ですが、上記の裕香死亡時と同じです。

《ハンドアウト12A》燃え盛る屋敷

最後に

セッション終了時に、以下の点を参考にして、PCの業を下げてください。

●裕香が生き残った	－5
●栄治郎が生き残った	－2
●戦争を回避した	－2
●鳥羽をぶち殺した	－2
●螢が生き残った	－2
●藤吉が生き残った	－2
●村人を虐殺した	＋2
●鳥羽を取り逃がした	＋2
●儀式に協力した	＋5
●戦争が勃発した	＋50

さらにルールブックに従って、業を下げてください。

これでシナリオは終了します。

《ハンドアウト12B》微笑む裕香

天

ゲームマスター用テクニックアレコレ

☆アーキタイプを絞る

シナリオに向いているアーキタイプというのがあります。シナリオの冒頭に書いたとおり、「吸血姫」はどのアーキタイプでもうまくいくとは限りません。

GMは、セッションを開始する際、今回はこの中から選んでくれとプレイヤーに提案するようにしたほうがいいでしょう。もし、どうしてもこのアーキタイプでやりたいという人がいれば、シナリオに絡みにくい因縁を変更するなどして、対応したほうがよいでしょう。

☆情報を早めに渡すこと

GMがプレイヤーに情報を渡す方法としては、プレイヤーに行動判定を行なわせ、その結果が成功なら渡す、というやり方が一般的でしょう。しかし、プレイヤーの判定が失敗したら？　その情報を知らないと先に進めないような場合、どうするのでしょう？　重要な情報をプレイヤーに与えるシーンは、一か所にしないことです。そうすることで、シナリオが停止する危険を回避しましょう。

「吸血姫」では、情報はプレイヤーに渡しておくことを前提にしています。裕香が傀儡であること、傀儡工房の中、村人または裕香から聞ける伝承と栄治郎から聞ける伝承の違いなどの情報は、早いうちからプレイヤーが知るようにしてください。そうすることで、プレイヤーはジレンマに陥るのですから。

渡してはいけない情報は、「鳥羽の儀式は必ず失敗する」ということです。「成功する保障はない」ぐらいの情報は与えてもいいのですが、「絶対に失敗する」ということをプレイヤーが知ってしまうと、興ざめしてしまいます。

☆シーンをこまめに切り替える

プレイヤーによっては、会話が苦手な人もいるでしょう、できるだけ考える時間を与えるようにしてください。そのためのテクニックとしてシーンをこまめに切り替え、ほかの人のシーンを進めましょう。また、こうすることで、ほかのプレイヤーが退屈することはなくなります。

☆シーン省略

どうでもいいシーンは、がんがん省略しましょう。特に村人との会話や、屋敷の使用人、山での熊との戦闘など、面倒だと思ったらどんどん省略しましょう。このシナリオでは、主要NPCとの会話が重要です。なおプレイヤーどうしが、傀儡と人間の違いとか、犠牲を出してまで裕香を人間にさせるのかなどと議論しだした場合、それは省略してはなりません。プレイヤーどうしが議論することで、このシナリオに対するのめり込みの度合いが強くなるからです。

☆プレイヤーどうしに会話させる

シナリオが進むと、プレイヤーの単独行動が増えていくことでしょう。その際手に入った情報は、プレイヤーどうしに教え合うよう仕向けてください。うまく行なうとプレイの緊張感が高まります。

例えば、テストプレイでは、傀儡のPCによってシナリオの流れが大きく変わることがありました。

最初に渡される《式札》を、傀儡のPCが使った場合、結果は傀儡のPCしかわかりません。あるプレイでは、裕香が傀儡であるということを不憫に思ったPCの傀儡が、ほかのPCにそのことを話さなかったため、裕香が傀儡であるということがわかるまでかなり時間がかかりました。

別のプレイでは、傀儡の人間化の秘法をめぐって、プレイヤー間が対立することもありました。若武者のPCが「犠牲を出してまで人間化するのはおかしい」と主張、傀儡のPCは、「傀儡は人になってはいけないのか！」と主張し、お互い気まずい雰囲気をロールプレイするという、非常に《天羅》らしいケースでした。もちろんプレイヤーどうしは楽しそうにロールプレイしてましたが（笑）

☆NPCとの会話

このシナリオの最も難しくかつ、最もおもしろい点が、NPCとPCの会話です。どうしても会話が多くなるため、GMがキャラクターのイメージをきちんと把握していないと、うまくいきません。

では、どのような点を注意すればいいのでしょうか？

1. 知っていること／知らないことをはっきりする

NPCは、それぞれ情報を持っています。さらにNPCがPCと会話することで、その当事者どうししか知らないことがあります。

GMはすべての会話を聞いているか、聞ける立場にいます。シナリオの流れも知っています。ですが、プレイヤーは知りません。GMは、プレイヤーがどこまで知っているかを考えながら、進めるようにしましょう。

2. 人間関係を把握させる

NPCからほかのNPCのことを聞き出すことと、屋敷の人間関係をきちんと把握できるかどうかによって、シナリオの展開が大きく変わります。会話の端々に、それぞれのNPCがほかのNPCをどう思っているかということを、織り込んでください。

3. PCとからみやすいNPCを、相手にさせる

PCに合ったNPCが、よく会話するように仕向けましょう。例えば傀儡のキャラクターなら鳥羽を（人間化の話をちらつかせ、協力させるとか）、サムライなら螢、栄治郎と、若武者やヨロイ乗りなら裕香と、という具合に、相性の良いキャラクターで対応しましょう。

羅

「吸血姫」は、わりと難しいシナリオです。NPCとの会話が中心になるため、どうしてもアドリブ性が高くなるからです。幸いにして「吸血姫」は、多数の方にテストプレイして頂けました。その結果、どのような点が難しいか、という点を指摘することはできます。次に注意点をあげておきますので、実際にプレイされる際の参考にしてください。

万

4. 会話はキャッチボール

PCの発言は、シナリオにどんどん織り込みましょう。うまく取り込むと、シナリオに深みがでます。

例えば、テストプレイの際には、このようなことが起きました。

サムライのプレイヤーは、この婚礼は裕香の望まぬものではないかと問い掛けます。望まぬ婚礼を破談にすることで、傀儡である裕香を助けようとしたのです。しかし実際には、裕香は結婚を受け入れていました。裕香は上条家の人間であり、この婚礼を受け入れることこそが、自分が為さなければならない義務だと思っているのです。

自らの意志で「婚礼」という義務を果たさんとする、裕香の精神的な強さに打たれたサムライは、自分の心の弱さを裕香に話しました。"因縁"にある《弱さに対する憎しみ》を、《自分の心の弱さに対する憎しみ》であると解釈し、裕香に語りかけました。

「剣を持つのは、自分が弱いからだ。その弱さを認めなくないために、剣を振るうのだ。オレが剣を捨てたとき、そのときこそ、本当にオレは強くなれるだろう」

裕香はそのセリフに対して、「その剣を、捨てられる日がくればいいですね」と、返しました。簡単に返答することによって裕香は、サムライの弱さを受け入れ、肯定してくれたのです。

こうしてサムライと裕香は、互いの心根を理解しました。そこには恋愛感情などではなく、互いを一人の人間として認め合った、人間関係が成立したのです。

5. NPCの行動基準を考える

NPCの行動で、優先順位を付ける場合、因縁を見て考えてください。例えば、蛍は、次のような因縁を持っています。

目的：	裕香を守る	（上級）
感情：	栄治郎への忠誠	（中級）
感情：	藤吉への友情	（中級）
感情：	鳥羽への嫌悪	（初級）

ここからわかるように、彼女にとって一番大事な人は裕香です。したがってまず第一に、裕香の身のことを考えて行動します。

因縁レベルが同じならば、NPCの設定をみて考えてください。同じ中級ですが、栄治郎と藤吉のどちらが大事かといえば、栄治郎になるでしょう。

とまあ、ここまでいろいろ書いてきましたが、ここに書いたことを全部できたら、すごいとしかいいようがありません（笑）

大事なことは、どうすればマスタリングがうまくできるだろうかということを考えること。ここをうまくプレイできれば、もっとよくなるだろうと考えることが重要なのです。

それと一番大事なのは、プレイを楽しむことです。

タイムライン

「吸血姫」事件が起こるまでのタイムラインを上げておきます。参考にしてください。

3年前	傀儡師　鳥羽圏夕、風凪の地に到着。 鳥羽、陰陽術を使い、裕香を暗殺。 上条栄治郎の依頼を受け、裕香の「傀儡」を作る。
2年2か月前	「裕香」完成。
3週間前	神宮家の調停により、榎津の国と鳥越の国の間で、休戦協定が結ばれる。
2週間前	上条裕香を婚礼に出すことが決定される。 上条栄治郎、裕香を人間にするために、儀式を行な うことを決意。以後、不定期に儀式を執り行なう。
初日	PC到着。

象

天羅万象シナリオ 脱出

あらすじ

すでに十年以上も戦乱が続く南望州伊上国。笠尾の地を治める武原家との戦により、石見の領主家、狩屋家は滅びようとしている。

この地にいるPCたちは領主、狩屋石見守義一郎に頼まれ、隣国、雉倉の国へと領主の息子を脱出させねばならない。

齢わずかに十二の、領主の子息、狩屋浅黄丸を連れ、偽の手形で関所を抜けて早房の地へと入ったPCたちは、街道で野宿をしている最中に忍の一団に襲われ、追っ手の存在を意識することになる。

忍の攻撃を切り抜け、雉倉の国へと入る関所にたどり着いたPCたちだが、関所の様子がおかしいことにじきに気が付く。近づいて見れば、関所には誰も見あたらない。PCたちを待ち伏せる刺客によって、役人たちはみな、縛られて転がされているか、殺されているのだ。

そして姿を現す二人の刺客。サムライとヨロイである。金を目当てのこの二人と、PCは戦闘をすることになる。

刺客を倒し、ついに雉倉入りを果たしたPCたちは、領主の城で信じられない人物と対面する。狩屋浅黄丸、PCたちが連れている少年とうりふたつの彼は、PCたちの連れていたのは傀儡であり、PCたちこそがおとりであったことを暴露する。

彼はPCたちに多めの礼金を渡し、退出を命じてから、傀儡の始末をする旨を伝える。始めはPCに、拒否されれば、すずに。または、家来に。

PCたちの最後の選択やいかに?

シナリオの流れ

シナリオは、以下の流れにそって進行する。

1. 《導入》オープニング
2. 《脱出》城を脱出した山中での浅黄丸との会話
3. 《関所》石見と早房の国境の関所での問答
4. 《廃屋》街道筋の廃屋での雨宿りの最中、夜襲にあう
5. 《街道》自分が襲われ、誰かが死ぬことに対する浅黄丸の動揺
6. 《再び関所》早房と雉倉の国境の関所での戦闘
7. 《雉倉の都》雉倉の都で本物の浅黄丸との問答(戦闘?)
8. 《さまざまな終幕》エンディング

プレイ前の諸注意

このシナリオは単発のシナリオであり、作成したばかりのキャラクター3~4名を相手にすることを想定している。どのアーキタイプでも使用できるようにデザインされているが、戦闘能力の高いアーキタイプであることが望ましいだろう。また、"因縁"は初期状態からあまり変更しない方がよいだろう。

キャラクターを作る前に、プレイヤー全員に「戦に負けて滅びようとしている国から、領主の息子を連れて脱出するシナリオ」であることを伝えてしまうこと。そうすることでプレイヤーのアーキタイプ選択、PC設定をシナリオの傾向に合わせていくぶん強制できるようになる。

大半のアーキタイプの立場は「石見の側として戦に参加していた雇われ兵士」だが、そうでないアーキタイプもいくらか存在する。以下のアーキタイプは、説明に従うように。

●ヨロイ乗り

領主の家臣の子息である。親からは服従を申し付けられているが、もしかしたら浅黄丸と同年代の友人関係を築くことができるかもしれない。浅黄丸とは初対面ということにする(もし知っていても、昔ちらりと遠目に見た程度)。

●金剛機・戦闘用傀儡

共に領主の「持ち物」である。「浅黄丸の安全の確保を最優先に、浅黄丸には絶対服従」を申し付けられている。シナリオのクライマックス、浅黄丸は目の前の傀儡ではなく、向こうに座っているクソガキだとわかったとき、おもしろい効果を生むだろう。

●世捨て人・法師・鬼法師・外法師・傀儡・少年・傀儡師

非戦闘系および法師系と呼ばれるこれらのアーキタイプは、傭兵ではないため、その場にいる理由が希薄である。ここでは都から逃げずに残っていた/逃げ遅れた彼らが、「旅の一座」として脱出すると言う計画にリアリティを与えるために都から連れてこられたものとする。

また、シナリオ中に登場する敵NPC、「旋風源十郎」「氷雨」「火影」の能力は、PCの強さに合わせて少しずつ調整したほうがよい場合がある。

PCよりも能力値で2~3、技能段階で1つ上という状態がスリリングな戦闘を演出する上で理想的だろう。

登場人物

■狩屋浅黄丸　十二歳　男

能力値2 (4/2/1/1/0)　技能なし

石見の領主、狩屋義一郎の一人息子であり、落ち着いた物腰の中にも、一本筋の通ったところを感じさせる、線の細い美少年。母親とは幼いころに死別している。優しかった父親との別れの悲しみをひた隠し、次代の狩屋家頭首としての立派な働きをしようと志す。

しかし、実のところ、彼は傀儡である。あまり程度の良くない傀儡に、偽の記憶を刷り込んだだけにすぎない、「本物の」浅黄丸脱出のための囮なのだ。彼自身ですら、このことは知らない。

一人称は「僕」。すずに対しては「すず」と呼ぶが、PCたちは(明らかに自分と同年代、あるいは年下でないかぎり)さん付けで呼ぶ。

■狩屋浅黄丸　十二歳　男

能力値2 (4/2/1/1/0)　技能なし

石見の領主、狩屋義一郎の「本物の」一人息子。わがままで我が強

《ハンドアウト13A》

狩屋 浅黄丸

《ハンドアウト13B》

すず（鳩井(はとい) 鈴音(すずね)）

く、気に入らないことがあるとすぐにかんしゃくを起こす性格で、城の者たちも手を焼いているが、次期頭首であるがゆえ、誰も逆らうことができない。自分の言うことを聞く大人たちに命令することに慣れている。

一人称は「僕」。すずに対しては「すず」と呼ぶが、PCたちは「お前」「あんた」と呼ぶ。

■狩屋義一郎　四十五歳　男

能力値2（4/2/1/1/0）　技能なし

石見の領主。取り立てて可もなく不可もない普通の領主。

PCたちに傀儡を連れて行かせることによってそれを囮にし、自分の息子を無事逃がそうと画策した。当然ながら、PCたちにはそれが傀儡であると知らせることはない。

現在は戦で受けた矢傷により、床に臥せっている。恐らくは、PCたちと分かれた翌日、死亡するのだろう。

一人称は「わし」。

■すず（鳩井鈴音）　十七歳　女

能力値2（4/2/1/1/0）　技能なし

石見の武将、鳩井鉄山の娘であり、その縁で城勤めをするようになった。浅黄丸の従者として、一行と行動を共にし、雉倉へと向かう旅路につく。

彼女はPCが囮であること、浅黄丸は傀儡であることを承知しているが、その様なことはおくびにも出さない。自分が付き従っているのは本物の浅黄丸であるかのように振る舞い、時に自らの命を投げ出してまで浅黄丸を護ろうとする。

一人称は「わたし」。浅黄丸のことは「浅黄丸様」と呼び、PCに対しても基本的に「様」を付ける。好意的な相手に対しては「さん」と呼ぶようになるかも知れない。

シーン1：導入

シーンの目的

状況説明。

伝えるべき情報

- PCたちのいる国は、戦に負けたこと。
- PCたちは領主に頼まれ、領主の息子を隣国へと逃がさねばならないこと。
- そのために与えられるもの：身分を偽った通行手形、200両の小判（路銀として、また、謝礼として）。

進行

以下の文章を読み上げる。

「戦の勝敗はすでに決した。残念ながら、君たちが今いる土地、石見を治める狩屋家の負けだ。領主、狩屋義一郎も昨夕、戦場で矢傷を負い、かなり危うい状態になっている。明日の夜が明けて敵方、笠尾の武原勢が都へ攻め入ってくれば、もうそれでおしまいだろう。

そしてこれはつい先程のことだが、あらかたの人が逃げ出したり、覚悟を決めたりしているこの石見の都の中を領主の兵が駆け回り、幾人かの人々に声をかけて城内、領主の所まで連れて来ている。それが、君たちだ。

今、君たちの前には、領主、その息子、武者大将、家老、小姓などがいる。領主は床から上半身だけを起こして、君たちに向かってこう言う」

「もうわかっているとは思うが……わが城はじき、落ちる。わし自身矢を受け、こうやって情けない姿をさらしておる。恐らく、武原めが都まで上ってくれば、この首をさらすことになるのであろう。だが、百余年続いたこの狩屋の血筋、ここで絶やすはご先祖への名折れ。わが息子、浅黄丸だけでも何とか逃がさねばならぬのだ」

「あまりしゃべると傷にお障りいたします。あとはこの私めが引き継ぎ申そうと言って、家老が後を続ける」

「領主どののご子息、浅黄丸様を、早房の地を抜け、隣国、雉倉の国へとお連れ頂きたいのだ。雉倉、笹沖の地を治むるは、狩屋様とご母堂の血筋を同じくする屋嶋家。わがご領主とは縁深き家柄なれば、浅黄丸様をかくまっていただくには十分な理由であろう」

「国」と「領地」の関係

これは少々複雑なので、簡単に解説しよう。
「国」とは、「名代」が治める地方単位。
「領地」とは、「国」を分割したもので、「名代」によって任ぜられる「領主」が治めることになっている。
「領主」は自分が属する国の「名代」の部下であるということになるわけだ。
このシナリオの場合、
伊上：南望州の一国。現在名代が存在せず、戦乱が起きている。
石見：伊上の一領地。シナリオのスタート地点。
笠尾：伊上の一領地。石見に戦を仕掛けた領地。
早房：伊上の一領地。PCはこの地を抜けて隣国へ脱出する。
雉倉：南望州の一国。伊上の隣国であり、名代は日野南平。
笹沖：雉倉の一領地。石見の狩屋家と親交がある。

「そう言って家老は、領主の傍らに正座した子供を指し示す。きちんとした身なりの利発そうな少年は、領主の息子、狩屋浅黄丸本人だ」

もし、PCたちに、なぜ自分たちなのかと問われた場合、以下のように返答する。

「事は一刻を争う。できうるならばここにおる重臣たちで浅黄丸様をお届けしたいところだが、われらでは顔が知られすぎておる。民草や兵どもにに知られておらぬ顔で、腕の立つもの、それが必要なのじゃ」

浅黄丸と傍らの若い女がPCたちに頭を下げる。女はすずという名で、浅黄丸の世話役である。彼女は、自分の脇にいるのは傀儡であると承知している。

PCたちは、全部で200両の小判、旅芸人と身分を偽った通行手形6名分（PC4名＋浅黄丸＋すず）を渡される。その他プレイヤーが望んだもののうち、都にあって、入手が容易なものは与えてよい。

金剛機・戦闘用傀儡のPCがいた場合、パーティを助けるために領主が付いて行かせることにしたものとする。この場合、浅黄丸とPCの間には面識はない。これらのアーキタイプには依頼を拒絶する自由はなく、さらに「浅黄丸に絶対服従すること」を領主から命ぜられる。

ヨロイ乗りのPCがいた場合は、領主の家臣であるヨロイ乗りの親に、浅黄丸を護るよう命ぜられるものとする。この場合、浅黄丸とPCとの間に面識はない。このアーキタイプには依頼を拒絶する自由はない。

PC全員に個別に「依頼を受ける意志」を確認したところで、シーンは次に移る。

シーン2：脱出

シーンの目的

浅黄丸の性格の端的な紹介。それによって浅黄丸に対して好感を持ってもらうこと。

進行

以下の文章を読み上げる。

「夜の山の中。すでに都からは離れている。遠く、向こうの山の麓に、先ほどまでいた城が月明かりの中、かすかに見える。そちらを振り返って浅黄丸が立ち止まり、ほんの少し哀しそうな目で城を見つめている」

このシーンでの浅黄丸は、自分が今まで育ってきた（と、思っている）城との別れに、ほんの少し感傷的になっている。PCが彼に話しかければ、われを取り戻したようになって、照れくさそうに笑う。

「あ、すいません。城を……見てたんです。もう、戻れないだろうから」

このシーンは、浅黄丸に対するPCの態度を決定するためのシーンである。浅黄丸の、坊ちゃん然とした甘さのない、芯の強さを演出して、浅黄丸への好感をPC／プレイヤーに与えてほしい。

また、興味を持つPCがいたのなら、すずとの会話も行ないたい。

「大丈夫です、浅黄丸様さえご無事なら、狩屋のお家は再興できます」

「わたし、父が御頭首様に仕える武将で、その縁でこうやって、お城勤めをするようになったんです。だから、父の名を汚さないためにも、きっと……」

シーン3：関所

シーンの目的

「関所」というものの知識（一般的な知識として、また、このあとにもう一度出てくる関所の伏線として）を伝える。

進行

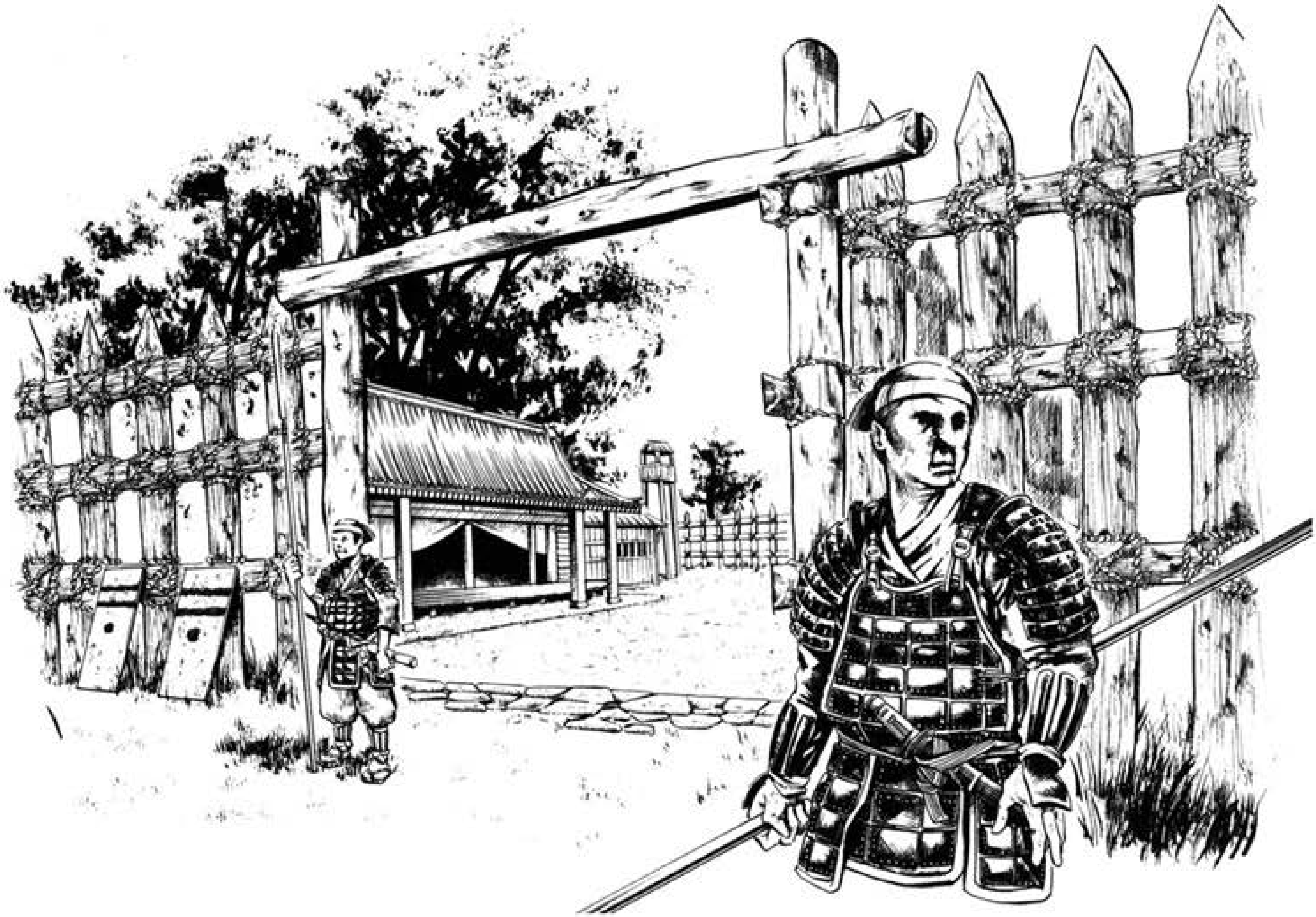
石見と早房の境の関所を抜ける。

関所の前には茶屋、宿屋が立ち並び、反対側の国境で起きている戦のことなど関係ないといった風にのどかな光景を見せている。

何か必要なものを調達する、最後のチャンスである。

「浅黄丸様もお疲れのようですし……宿場のあるうちに、ここらで休んでいくというのはどうでしょう？」

すずの提案に従って茶屋で一服して行けば、茶屋で情報を得るチャンスがある。この宿場で得られる主な情報は、以下のとおり。PCの質問に合わせて、答えを返すように。



《ハンドアウト15B》関所—シーン3、シーン6共用

●戦場からは反対に位置するので、このあたりはそんなに物騒でもないねぇ。
●ただ、混乱しているのは事実なので、獲物を持った人も結構通るよ。
●お客さんたちは旅芸人かい？　この時分にここいらを渡るのは、勇気がいったろうに。
●関は日暮れたあとは閉まってしまうから、今のうちに急いでいくか、それともここらで宿を探して明日の朝を待つか、決めたほうがいいよ。宿を探すなら、いいトコを紹介するけどねぇ。

また、会話が一段落した時点で、手形の前検分を持ちかけられる。前検分の結果、手形はほんの少し文字がにじんでおり、これに文句を言われるかもしれないが、雨にでも濡れたと言えば問題ないだろうと教えられる。

前検分

手形に不備があって関所で止められれば、時間のロスどころか、場合によっては非常に面倒な事態になることすらありうる。それを防ぐのが「前検分」である。
民間の業者に手形のチェックをしてもらい、ミスがあった場合の切り抜けかたを教えてもらうのである。
見料は一件あたり100文前後。

関所に行けば、案の定手形のにじみを取り沙汰される。適当に言い訳をさせること。雨に濡れたせいだとでも言えば問題ない。

言い訳を聞いたのち、役人は次のように言う。

「なるほど、そなたらの言い分納得した。さて、旅の芸人と申したな？芸人には関所を抜けるときに特別やってもらうことがあってな……そなたらの芸とやらを、披露していただこう」

娯楽に乏しい関所守りの唯一の楽しみを満足させれば（粗末であったとしても問題はないのだが）、関所を無事通ることができる。

シーン4：廃屋

シーンの目的

PCと浅黄丸との関係の強化。軽い戦闘。追っ手がかけられていることに対する不安をPCに与える。すずが死ぬかどうかの分岐。

進行

関所を抜け一日の間は何事も起こらない。2日目の夕方近く、にわかに雲が出て、雨が降り出して来る。おあつらえ向きに前方には小屋が一軒見える。使われなくなって久しい炭焼き小屋のようである。

小屋は廃屋ではあるが、雨をしのぐには十分すぎるほどである。

濡れた着物をぬぐってもらい、一息ついたところで浅黄丸が皆に語りかける。

「……お父上は無事逃げ出せたのでしょうか……？」

無事に逃げ出せたに違いない、と答えれば、

「そうですよね。お父様のことだから、絶対に無事に決まってますよね。お父様とまたお会いしたら、狩屋家の長男として、お父様の息子として立派にしないと」

すでに死んでいるだろうと正直に話せば、

「……本当は、僕もそうなんじゃないかって、うすうすは思ってました。雄倉の叔母様の所に僕だけでも無事たどり着いて、お家を立派に再興しろ、と、お父様はそうおっしゃられたいのでしょう……これからは狩屋家の頭首として、恥ずかしくない振る舞いをしなければいけませんね。泣いてなどいられません」と答える。

ほどなく夜は更け、眠りに付くことになる。

夜明けまでほんの少しだけ時間を残したころ、PCが殺気を感じたと思った瞬間に小屋の中へ3人の忍（クサ）が飛び込んで来る。忍（クサ）は笠尾の領主、武原の手のものである。

■忍（クサ）

能力値5（10/5/3/2）　中級
忍び刀：武器修正＋3
クナイ：武器修正＋1

最初の一撃は、5人そろってクナイを浅黄丸に投げる。同一の人間の射率5の判定としてかまわない。"追加行動"して割り込む者がいなければ、世話役の女、すずがその身を投げ出して、代わりにクナイを受ける。だれも浅黄丸とすずをかばおうとした者がいなかった場合には、全身にクナイを受けてすずが倒れる。忍たちは忍術は使わない。封術は施されていない。

【すずが死んだ場合】

戦闘が終了した時点で、浅黄丸がすずに駆け寄る。傷は深く、虫の息である。泣きながらすがり付く浅黄丸の頭を撫で、すずが小さくつぶやくのが聞こえる。

「浅黄丸様……あなたが……ほんとうに……（浅黄丸様だったら良かったのに）」

ことばを言い切らぬうちに、彼女は息絶える。

やがて日が昇り、すっかり雨も上がった街道を再び出発する。

シーン5：街道

シーンの目的

「自分のために人が傷つき、死ぬ」ということに、懐疑を抱き始めた浅黄丸をPCに印象づける。

進行

一夜明け、一行は街道を進んでいる。

浅黄丸は元気がないように見える。すずがもし死んでいたのであれば、それも当たり前だろう。その場合は独り言として、すずが生きているときには、すずの心配の声に応えて、次のように言う。

「ゆうべの人たち、僕を……ねらっていたんですよね。僕を殺そうとして……でも、逆に殺されて……」

「こんな風にいうと、僕を守るためについて来てるみなさんに怒られるのかも知れないけれど……僕のせいで誰かが傷ついたり、誰かが……死んだり、するのは……イヤなものですね……」

PCの返答はいかなるものだろうか？　このシーン、次のシーンの浅黄丸との問答は、クライマックスの選択に直接つながる重要なものである。

しかし、だからといって、ここで結論を急ぐ必要はない。むしろ、結論

《ハンドアウト16A》廃屋

忍（クサ）

を出す前にシーンを移すべきですらある。クライマックスシーンまで、浅黄丸、PC、そして、プレイヤーには「迷い」を残しておくようにしてほしい。

例：「浅黄丸は『そんな風に言われても……すぐには、納得できませんよ……』といって、哀しそうにふっと笑う。と、遠くにあるものに気がついたようにして、『宿場町だ……見えてきましたよ』という。まるで、会話を打ち切るようにして」

「人の死」についての考えに結論を出すのは、次のシーンだ。

シーン6：再び関所

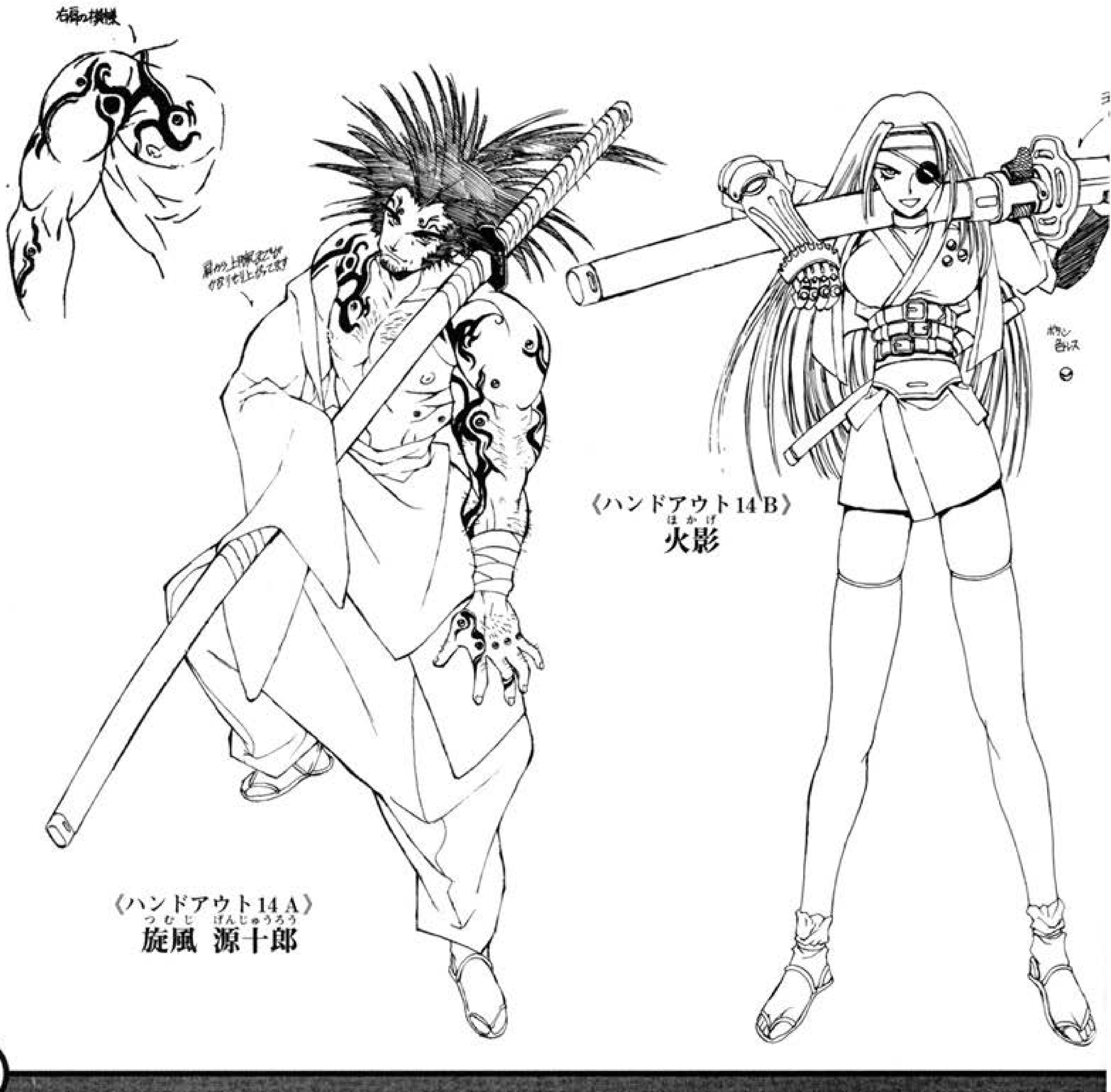
シーンの目的

戦闘。浅黄丸との会話。

進行

関所、である。以前通った関よりも大きい。それは当然で、この間の関所は領地間のもの、この関所は国と国の間のものなのである。

この関所を抜ければ、向こうは隣国、雉倉国。PCたちは伊上国の脱出に成功したことになる。



《ハンドアウト14 B》
火影（ほかげ）

《ハンドアウト14 A》
旋風（つむじ） 源十郎（げんじゅうろう）

小高い山を登り、関所にたどり着いても、誰も見当たらない。笠尾の領主の刺客により、皆一様に縛られ、奥に転がされているのだが、PCたちには知る由もない。

役人の一人もいない関所を仕方なしに通り過ぎようとしたり、いったん戻ろうとする、あるいは、関所の中を調べようとするならば、PCたちを呼び止める声がかけられることになる。

「おおっと、関所破りかい!?　感心しないねぇ、関所破りは死罪だぜ!!」

「なんだなんだ、ここまで来てお帰りかい？　先に行く用事があるんじゃないのかい、あんたたち！」

「おいおい、気づいてくれないっちゃあ哀しいねぇ。こっちゃあ朝からアンタたちを待ってたんだぜえ？」

声とともに、傍らの草むらから男が現れる。次いで、PCたちを挟み込むようにしてヨロイが一騎。

相手は笠尾の領主の雇ったサムライと、関所守りのヨロイが一体である。ヨロイの中にはヨロイ狩りの女が乗っている。

「アンタが石見のご領主様の息子かい!?　悪いが死んでもらうぜ、生かして帰れば金二百、首だけ持っても百五十の大口だァ!!」

■サムライ　旋風 源十郎

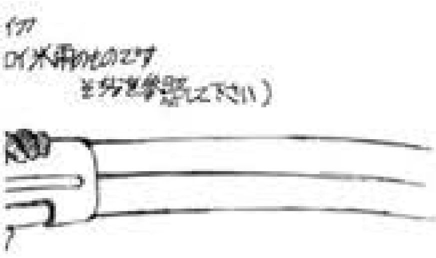
能力値9（13）（16/8/4/2/1）　上級
刀：武器修正＋4
サムライ能力：戦闘能力：4
　　　　　　　回復能力：2

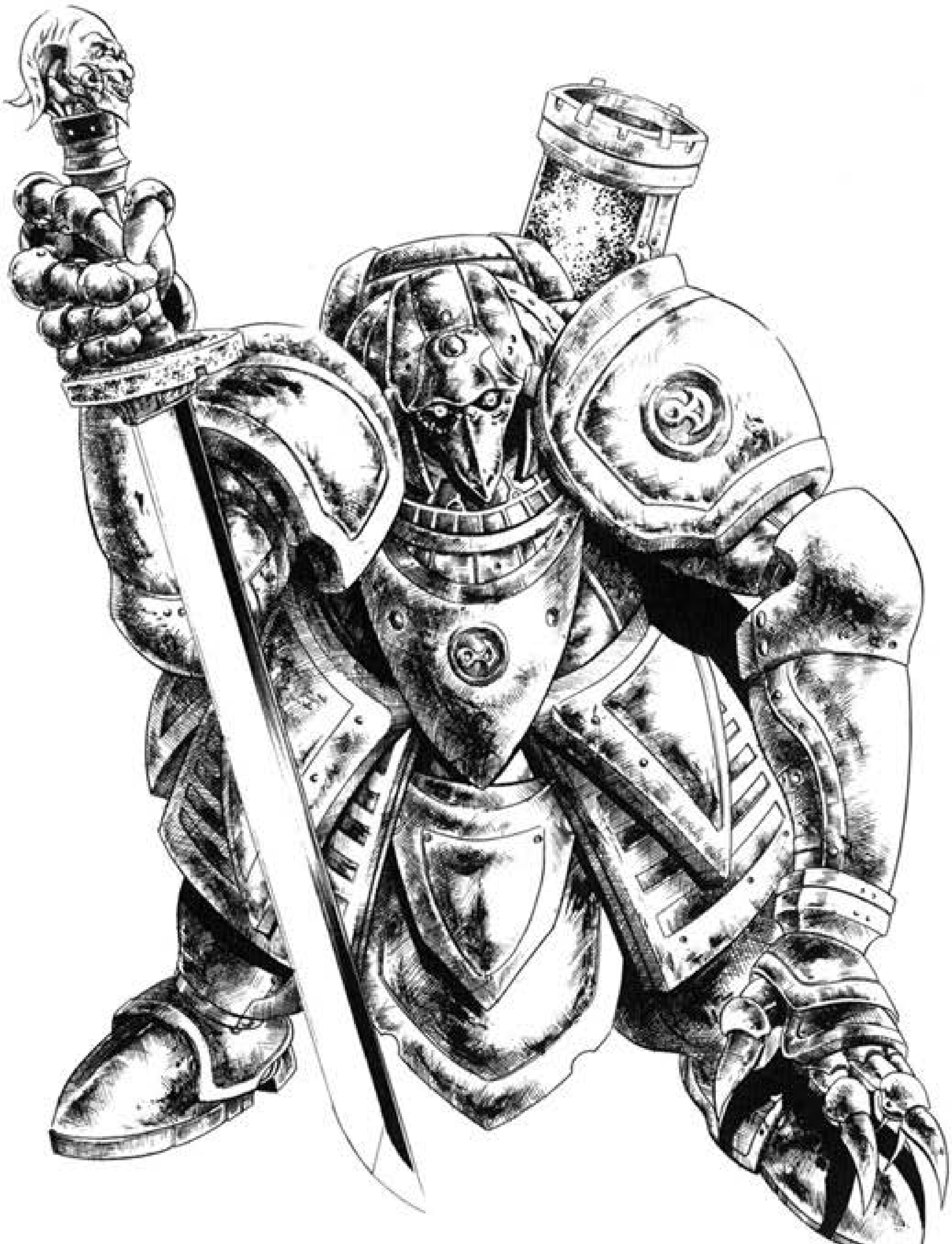
ものすごく長い刀を振るうサムライ。

人を斬ることに多大なる快感を覚えるタイプの人間。

「適度に抵抗してくれるともっと良い」とは本人のことば。

自分よりも格下の相手には、一撃を入れられるまではサムライは使わない。相手がサムライとわかれば、即座にサムライ化する。





《ハンドアウト15 A》
氷雨

「なぁに、できるだけ痛くない殺し方にしてやるよ。だから……動くんじゃねえぜ」
「弱いぜ、お前ェ！　もうちっとぉ楽しませてくれよ!!」
「大義名分が必要なのさ！　人を斬ることにな！　オレも、お前も!!」

■ヨロイ　氷雨（ひさめ）

能力値10（12/6/3/2/1）　初級
ヨロイ刀：武器修正＋6
関所守りのヨロイ。ヨロイ乗りは火影によってすでに殺されている。洒落っ気を出した火影が乗っている。
戦闘時、初めて入ったダメージは「死亡」で受けること。
「あ、あれっ!?」
戦闘不能に陥った時点で、中から火影が姿を現す。
「やあっぱり何年もさわってないと駄目だね、こりゃ」

■ヨロイ狩り　火影（ほかげ）

能力値8（14/7/4/2）　上級
ヨロイ刀：武器修正＋6
鉄拳：武器修正＋2（射率3／装填数9）
左眼が無く、黒い眼帯をしている。
ヨロイを病的なまでに憎んでいるが、ヨロイ相手に死ぬまで戦うようなことはしない。むしろ、自分のリスクは少なく、ヨロイを戦闘不能に陥れる方法を好む。
ヨロイから降りてから、ヨロイの刀をつかんで振るう。ただ、PCにヨロイ狩りがいた場合は、刀は使わず、右手に付けた鉄拳で戦う。
「いいねぇアンタ、いい顔してるよ。あたしらとおんなじ、人殺しの顔さ！」
「強いやつが勝つんじゃない、勝ったやつが強いのさ！」

戦闘が終了した時点で、最低ひとつの死体が関所にはあるはずである（関所守りのヨロイ乗り）。どれかひとつでも死体を見つけたところで、浅黄丸が言う。

「また……また、死んでるんですか……？　僕の……僕の、せいで……!?」
「どうして、人が死ぬんです？　どうして争いあって、人は死ななきゃならないんです!?」
「逃げなければよかった！　僕が逃げなければ、誰も死ななかったのに、僕のせいで人が死ぬことなんか、なかったのに!!」

前のシーンの、あきらめにも似た口調とは異なり、感情がたかぶっている様子である。このシーンでは、PCにある程度の結論を出させてほしい。「浅黄丸を守るために、あるいは殺すために、人が死ぬということ。その意味」「彼の立場」といったものを、PCの口から浅黄丸に理解させることが重要である。

シーン7：雉倉の都

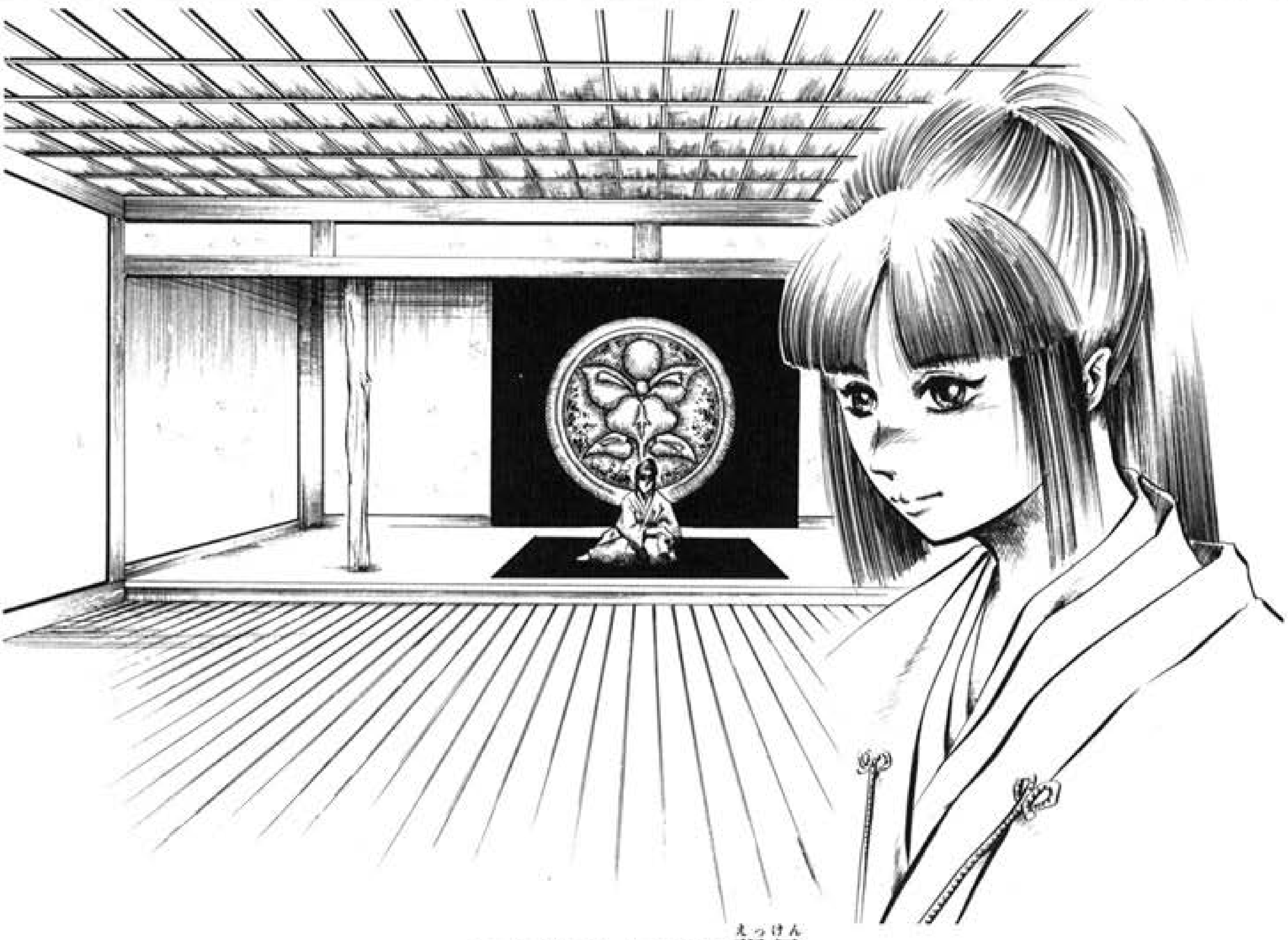
シーンの目的

浅黄丸の正体をPCに知らせ、決断を迫る。

進行

関所から2日。ようやくたどり着いた雉倉の都はいくさのにおいなどみじんもなく、やっと「逃げられたのだ」という実感を得ることができる。
城まで行き、「石見の領主、狩屋義一郎の息子、狩家浅黄丸」であると名のると、門番は一度顔を見合わせ、城内に事情をうかがいに行く。すでに「本物の」浅黄丸は城に入っているのだから、当然のことである。間もなく戻って来た門番は、PCを含む一行を城に入れて、本物の浅黄丸の所へと連れてゆく。もちろん、誰に会わせるのかは言わなくてよい。
そして、PCたちと浅黄丸が対面するのは、浅黄丸とまったく同じ顔をした少年である。彼こそは「本物の」狩屋浅黄丸。
目を丸くして、何が起こっているのか理解できずにいる浅黄丸に対して、壇上のもう一人の浅黄丸が、意地の悪そうな笑みを浮かべながら語りかける。

「ふぅん、話には聞いていたが……本当にうりふたつなんだな」
「不思議か？　自分と同じ顔のヤツが目の前にいるのは。だろうなぁ、お前は何も知らないんだもんなァ。いいさ、教えてやるよ。お前は……造りもんの木偶人形なのさ」
「信じられないって顔だな？　でも本当なんだぜ。お前は、僕の記憶を映しこんだ、空っぽの傀儡人形なんだよ」
「そんな……ウソ、ウソだ！　お前こそ……お前のほうこそニセモノじゃないのか!?」
「子供のころ、縁側に迷いこんで来た子猫を拾ったっけなァ。子猫はお前が手を伸ばしたのに、その手を思い切り引っかいて逃げ出して……今でもそのときの傷が手の甲には残っているんだっけ？　お前の手には傷はあるか!?」指をさす浅黄丸の手の甲には、確かにひっつれたような傷痕がはっきりと残っている。
それでも信じられないといった顔をして、涙を流す「傀儡の」浅黄丸を無視し、「本物の」浅黄丸がPCたちを見る。
浅黄丸はPCたちに金一封を渡させ、囮の役を務めた礼をすると、もう興味がないといった風に手をひらひらさせる。
「さぁてと、もうこの木偶人形は用済みなんだよな？　自分と同じ顔をしためそめそ泣くヤツが目の前にいるんじゃあ、どうにも気分が悪くてたまんないな。こいつは壊して捨てさせちゃおう」
PCたちが退出する前に、このせりふを言うこと。「処分」はPCに持ちかけても良いだろう。また、PCに金剛機、ヨロイ乗り、戦闘用傀儡がいた場合には、「処分」はそのPCに行なうように命じる。この場で、今すぐである。すずがこの時点まで生きていたならば、浅黄丸はすずに向かって意地の悪そうな笑みを浮かべながら、こう言う。
「おい、お前、アイツを壊しちゃえよ」
すずは一瞬迷うように視線を泳がせたのちに、深々と一礼し、返事を返す。
「かしこまりました……」
すずにとって浅黄丸＝狩屋家頭首の命は絶対であり、それに従うことが家臣としての本分、誇りなのである。傀儡の浅黄丸に情が移りはすれども、だからといって何代もの間狩屋家に仕えてきた彼女の家の名に泥を塗るわけにはいかない。彼女は、「傀儡を処分する」という決断をする。
この後、戦闘ラウンドとして扱う。すずは毎ラウンド、浅黄丸に攻撃をかける（小刀：武器修正＋2）。
「何代にも渡って狩屋様にお仕えしてきたわが家、ここでわたくしが浅黄丸様の名に背けば、家名に泥を塗ることになってしまうのです」
「浅黄丸様を、いいえ、狩屋様を裏切ることは、わたくしの生きてきた意味のすべてを否定すること。その様な行ないはできません」



《ハンドアウト16 B》謁見(えっけん)

シーン8：さまざまな終幕

さて、PCはどのような行動を取るべきだろう？　いくつかのパターンは考えられるが、大方以下のいくつかに集約されるだろう。

1. 目の前で傀儡が死ぬのを見る。
何もしようとしなければこの結果になる。いくばくかの金を手に、PCたちは都を去る。

2. 傀儡を殺そうとするのを止めて（力ずく、それとも説得？）、連れて逃げる。
戦闘になれば、PC以上の腕を持つものは存在しない。出て来る誰を殺そうが自由である。本物の浅黄丸は、「自分と同じ顔で自分より性格の良い人形が生きて動いていることがむかつく」から傀儡の浅黄丸を殺そうとしているのであって、見えない所に行ってもその感情は変わらないことに注意。

3. 本物の浅黄丸を殺そうとする。
本物が死ねば、影武者を後釜にすえる。そういう道もある。

そのほかにも終幕を導く方法はあるかもしれない。PCの行動をよく考えて結果を導き出すように。

対立するPC

この段に及んで、考え方／行動原理の異なるPCどうしが対立する、極端な場合、剣を抜き合うことは起こりうる。
しかし、そうであっても止める必要はない。本物の浅黄丸などは、仲間割れを始めたPCたちを見て、手をたたいて喜ぶはずだ。
自らの信じるところを守るために、昨日までの友とすら戦う可能性がある――それが、戦国天羅を生き抜くPCたちの生き様なのだとしたら、それを止めるのは彼ら自身を否定することでもあるのだ。

もちろん、PCの対立はプレイヤーの対立ではないということを、全員が理解していてこそ、ではある。その点だけは注意されたい。

傀儡の浅黄丸は、たとえ生き延びたとしても、自分が傀儡であるというショックから簡単に立ち直れずにいる。
「だって……聞いてたでしょう？　僕は……人間じゃあない。傀儡なんですよ？　領主の息子、狩屋家の次期頭首、はッ！　全部うそっぱちじゃないですか！　僕がおぼえていると思っていた記憶だって、すべて作り物なんだ……！　僕は……僕は、どうしたらいいのかなんて、もうわかりませんよ……」
PCは、彼にどんなことばをかけるのだろうか？

そして、事件のすべてが終わったのち、PCそれぞれはどうするのかをプレイヤーたちに尋ねて、シナリオは終了する。

シナリオアイディア集

シナリオフック1 傀儡師の娘

発端

とある村に立ち寄ったPCたちは、村人たちから連続殺人事件の解決を依頼される。恐怖におびえる村人たちの話では、この村には「人になろうとした傀儡」(「吸血姫」の手がかり、「血吸い姫の伝承(村人の話した伝承)」を参照)の話があり、その傀儡がよみがえったのではないかと危惧しているのだ。

PCたちは、詳しいことを調べるために、この村の近くに住む傀儡師を訪ねることになる。

展開

「何の用?あんたたち……」

傀儡師はすでに亡く、無愛想な娘が一人いるだけ。

娘は自分を傀儡師の子であるといい、すでに傀儡師は他界しているという。娘の話では、すでに傀儡作りの道具もなく、その制作方法も絶えて久しいという。

娘の話を聞いたり、手がかりを求めていろいろ質問しているうちに、PCたちは、娘の様子がおかしいことに気づく。

「あたしは、違う。違うの。お父さまの子なのよ、私は。
　あんな＜できそこない＞とは違うの」

娘の奇妙なせりふから、傀儡師の残した＜できそこない＞の傀儡が、この事件を引き起こしていることがわかる。

張り込みをしたり、村人たちのうわさなどから、ついにPCたちは、＜できそこない＞を見つけ、これを倒すことに成功する。

そうして事件は一段落ついたかに見えたのだが、再び殺人が起きてしまう……

結末

手がかりを求め、再び傀儡師の娘のもとを訪ねるPCたち。そこでPCたちの見たものは、生き血を浴びる娘の姿であった。

「あたしは、傀儡なんかじゃない!　傀儡じゃないのよ。だってこんなに人を殺して、血を集めたのだから、人間になったはずよ!」

傀儡師の娘は、自分を傀儡だと思い込んでいる人間である。

傀儡師が自分の娘をモデルにして傀儡を作ったことがあったため、それを知った娘は自分が傀儡ではないかと怯えるようになった。怯えはやがて狂気となり、娘の精神を確実にむしばんでいったのだ。そしてついに娘は自分を傀儡だと思うようになった。

ある旅の陰陽師から「傀儡が人間になるには、大量の血液、しかも人間の血液が必要だ」と聞いて、娘は自分を人間にするために、凶行を重ねたのである。

凶行を止めるには、娘が人間であることを証明せねばならない。証明したとしても、娘の犯した罪は、償われるのではないのだが……

シナリオフック2 傀儡の家

発端

旅の途中で道に迷ったPCたちは、ある屋敷にやっかいになる。その屋敷には、兄と妹の2人が住んでいた。その夜PCたちは、妹の訪問を受け、ある依頼をされる。

妹の話を詳しく聞くと、彼女たちには、欲に目がくらんだ親戚がおり、この屋敷の財産をねらっているのだという。

「あそこにいる兄は、兄ではありません。
　兄の姿をした偽物、傀儡なのです。
　お願いです。本物の兄を探してください」

兄の傀儡はこの屋敷を乗っ取るために親戚が送り込んだのだと、妹は主張する。さらに妹は、兄であるならば、首の後ろに小さなアザがあったはずだが、いまの兄にはない。だから偽物なのだと主張するのだった。

こうしてPCたちは、「兄探し」を依頼される。

展開

「妹が何やら奇妙なことを言ったかもしれませんが、聞き流してしてください。」

妹の話を受けたのち、兄のほうからも依頼を受ける。兄もまた妹を傀儡であると主張し、妹と同じような論拠を示すのであった。

PCたちは、この奇怪な兄妹の調査を始めるうちに、この屋敷の中に隠し部屋を見つける。

そこには、男女の区別のつかないように粉々にされた白骨死体があった……

結末

結末は3とおりある。

一つは、兄が傀儡で妹は人間。そしてその逆というパターン。

この場合は、それぞれが主張するように財産がらみである。どちらか一方が傀儡であるとするならば、死体は傀儡が殺していたものだ。

二つ目は、二人ともに傀儡である。どちらの主張することも正しく、やがて別の部屋からもう一つの白骨が見つかり、両方とも傀儡であることがわかる。親戚は、二人とも傀儡にすり替えたのちに、二人は最初から傀儡であったと主張して財産をいただくつもりなのだ。

三つ目は、二人とも人間である。親戚に殺されると思っているうちに、二人とも偏執狂となってしまった。彼らの証言が食い違うのも、いつのまにか二人とも、おかしくなっていたからだ。白骨死体は彼らの親戚であり、兄妹が狂気のあまり「先に手を打った」のである。二人はそのことをおぼえていない。

あるいは、結末を決めず、プレイヤーがどのNPCを信用するかによって、結末が決まるというシナリオもおもしろいだろう。

シナリオフック3 人形狩り

発端

PCたちは、旅先で出会った女性に、「仇討ち」を頼まれる。

「花梨」と名のった彼女は、自分は傀儡なのだ、という。そして、生みの

収録された2本のシナリオだけでは物足りない、あるいは、もっと簡単なプロットのシナリオを求めるマスターの方々のためにショートシナリオのアイディアを紹介しよう。どれも「吸血姫」「脱出」と同様、傀儡をテーマにしている。

親である傀儡師を殺して逃亡した兄弟たち——三体の傀儡を、PCに殺してほしいのだという。
逃亡した傀儡たちが潜む町はわかっている。ただ、自分には力が足りないと、彼女は涙を流すのだった。
「確かに、彼らは兄弟のようなものだったかもしれないけれど、　それ以上に、今の彼らは、わたしにとって『親の仇』なんです……!」

展開

町を歩きながら、彼女に「仇」を探してもらうことになる。相手を発見したら、彼女が知らせてくれるのだ。
一人目に見つかる「永児」は、若い男である。
彼には戦闘力はなく、戦えば簡単に殺すことができる。
「ちっくしょう!　せっかく自由になれたってのに、ホント、ツいてねェ……」
若い女の姿をした二人目「夜花」は、陰陽師である。彼ら四兄弟の中ではもっとも若く、好奇心旺盛なところがある。
彼女は殺される間際に三人目「悟狼」のもとへと《式》を打つ。花梨と、彼女に手助けするPCの接近を知らせるためである。
「頼むよ、アンタだけでも……」
そして、三人目の「悟狼」は、少年である。暗殺を考えて作られた彼は、剣術を教え込まれており、その腕はなかなかのもので、傀儡師を殺し、脱出を計画した首謀者である。

彼は、二人目の《式》の知らせにより、準備を整えて逃亡を図るが、あと一歩のところでPCたちに見つかってしまう。
「そうさ、確かにオレはお前たちとは違う!　だがね、それを知るのは死ぬときだけだ。言いかえりゃあ、死ぬまではオレは、お前たちと何ら変わりはないのさ!　それなのに、あいつはオレたちのことをいつまでもいつまでも道具扱いしやがった!　アイツの道具でいて喜んでたのは、そこにいるソイツぐらいのもんだ!」

結末

PCたちはどちらに加勢するべきなのだろうか?
花梨に加勢し、このまま悟狼を殺すのであれば、彼の持つ「自意識」を否定する結果になる。
悟狼の意見を肯定し、これ以上花梨の手助けができないとなれば、花梨の主人に対する思いを否定することになる。
どちらを選んでも、何かを失う印象を与えるだろう。
ここに至って、PCどうしが対立する可能性すらあるが、それはそれでかまわない。
大事なのは、「どうしてその選択をしたか」という基盤を、しっかりと持つことなのだ。

シナリオフック4 傀儡姫

発端

PCは、ある少女の警護を依頼される。
少女の名は沙姫。とある領主の娘である。
非常に美しい少女である。しかし——

生まれたときから感情を閉ざして表に出すことのない彼女を、まわりのものは人形姫——「傀儡姫」と呼び、陰口をたたいた。
しかしある日、彼女の美しさを目にとめた一人の陰陽師がいた。
陰陽師はいったという。
「次の新月の晩、娘をいただきに上がりましょう。人の身にして人ならぬ美しさ。そのように野に埋もれさせておいてはもったいのうござりまするでなあ」
そしてPCが護衛のために呼ばれたのである。PCに陰陽師の話をして、彼女の親はため息混じりにこうつぶやく。
「しかし……あれが感情いっさいを表に出さぬのも事実。いずれなにがしかの祟りなのであれば、ここでこのままかどわかされてゆくほうがよいのやも知れぬ……」
期待してはおらぬが、と前置きをして、彼女の親はPCたちにもう一つの依頼をする。

「娘の……感情を取り戻させる方法はないものか?　もしそれがあるというのであれば、いくらでも礼はしよう……」

展開

予告にあった「次の新月の晩」までには、数日を残している。その間、くだんの傀儡姫とも会話をするチャンスがあるだろう。
感情を持たない姫はあからさまではないにせよ疎んじられており、PC以外には話しかけるものもほとんどいない。
確かに彼女はにこりとも笑わないのだが、好意的に接するPCに対しては優しげな物腰で応対する。
「なぜ、わたしに話しかけてくるのです?　みながあからさまに話しておるうわさ、知らないではありませんでしょうに……」
彼女には感情がないわけではない。感情というものを知らないわけではない。ただ、彼女は感情を「どうやって」表に出せばよいのか、それがわからないだけなのだ。
彼女と会話をすれば、彼女はそのことを率直に話す。
「わたしは……感情をどうやって表に出せばよいのか、それがわからないのです。人が笑ったり、怒ったりしているのを見ても、どうしても理解できない。ぴんとこないのです」

「おかしな者ですね……子供のころは、人と同じように笑ったり、泣いたりしていた記憶もあるのですが……今となっては、どうやってそれを行なっていたのか、すら思い出せません……」
「一度に強い感情を大量に感じれば、心の堰(せき)が崩れて——と、父上がお呼びした薬師のほうはおっしゃいましたが……ほんの少しも感じることのないものを、いかにして強く、大量にというのでしょうねぇ……?」

結末

彼女に感情を取り戻させるには、一度に強く、大量の感情を与える必要がある——薬師のいうことは正しい——。
好意を持った——恋した人間との死別という局面を目の当たりにすれば、あるいは彼女の感情も戻ってくるかも知れない。
彼女と関係を持たないまま新月の晩を迎え、陰陽師を撃退したとしても、彼女の感情は戻ることはない。
このシナリオで重要なのは、護衛よりも、彼女と会話をすることなのだ。

プレイレポートの使い方

シナリオをプレイした方は、このプレイレポートに「最終的にどうなったのか」を記入して下記の宛先の「天羅万象」製作スタッフまで送ってください。あなたのプレイした結果が、今後の《天羅万象》の世界設定に反映されます。

みなさんから寄せられたプレイレポートをもとに、シナリオの結果を集計したのち、その後世界がどのように変化したかを決定します。その結果は、今後のサプリメントかRPGマガジン誌上で発表されます。

このプレイレポートの書式に従って、オリジナルのシナリオの概要やそのプレイ結果をレポートしてください。また、このプレイレポートだけに限らず、セッションに参加したPCの紹介や、プレイの感想などを送ってくださると、スタッフ一同の励みになります。

宛て先
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷5-26-5
ゲーム開発室内「天羅万象制作チーム」宛

シナリオ「吸血姫」結果報告書

プレイ日付　（　　／　　）

GM名（　　　　　　　　　　）

●ＰＣアーキタイプ

（　　　　　　）生存／死亡

備考（　　　　　　　　　　）

（　　　　　　）生存／死亡

備考（　　　　　　　　　　）

（　　　　　　）生存／死亡

備考（　　　　　　　　　　）

（　　　　　　）生存／死亡

備考（　　　　　　　　　　）

●ＮＰＣ

上条裕香　生存／死亡

備考（　　　　　　　　　　）

上条栄治郎　生存／死亡

備考（　　　　　　　　　　）

蛍　生存／死亡

備考（　　　　　　　　　　）

籐吉　生存／死亡

備考（　　　　　　　　　　）

鳥羽園夕　生存／死亡

備考（　　　　　　　　　　）

●状況

村人の暴動　回避／勃発

備考（　　　　　　　　　　）

シナリオ後の戦争　回避／勃発

備考（　　　　　　　　　　）

●その他

シナリオをプレイしたとき、一番印象に残ったのはどこでしたか？

（　　　　　　　　　　）

シナリオの書き方について、良かった点、不満な点がありましたら教えてください

（　　　　　　　　　　）

シナリオをプレイしたとき、どのような点が難しかったでしょうか？

（　　　　　　　　　　）

今後、どのような傾向のシナリオを望みますか？

（　　　　　　　　　　）

プレイレポート

その他、気づいた点など、ご意見がありましたらどうぞ

（　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

シナリオ「脱出」結果報告書

プレイ日付　　　　　　　　（　　／　　）

GM名（　　　　　　　　　　　　　　　　）

●ＰＣアーキタイプ

（　　　　　　　）生存／死亡

備考（　　　　　　　　　　　　　　　）

（　　　　　　　）生存／死亡

備考（　　　　　　　　　　　　　　　）

（　　　　　　　）生存／死亡

備考（　　　　　　　　　　　　　　　）

（　　　　　　　）生存／死亡

備考（　　　　　　　　　　　　　　　）

●ＮＰＣ

浅黄丸（傀儡）　　　　生存／死亡

備考（　　　　　　　　　　　　　　　）

浅黄丸（人間）　　　　生存／死亡

備考（　　　　　　　　　　　　　　　）

すず　　　　　　　　　生存／死亡

備考（　　　　　　　　　　　　　　　）

旋風厳十朗　　　　　　生存／死亡

備考（　　　　　　　　　　　　　　　）

火影　　　　　生存／死亡

備考（　　　　　　　　　　　　　　　）

●状況

傀儡の浅黄丸は、いったいどうなったのか？

（　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

●その他

シナリオをプレイしたとき、一番印象に残ったのはどこでしたか？

（　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

シナリオの書き方について、良かった点、不満な点がありましたら教えてください

（　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

シナリオをプレイしたとき、どのような点が難しかったでしょうか？

（　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

今後、どのような傾向のシナリオを望みますか？

（　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

その他、気づいた点など、ご意見がありましたらどうぞ

（　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

あとがき

「吸血姫」シナリオのライター、森野たくみです。
今回、天羅らしい二律背反シナリオを用意しました。プレイした感想などお待ちしております。

さてこのシナリオ、もともとはホビージャパン主催のイベント、GAMES' 97の天羅万象イベント用に作ったシナリオです。多くの方にプレイしていただき、おおむね好評でした。
プレイした結果、各卓のエンディングがみんな違う(笑)。おんなじシナリオなのに、どうしてこんなに結末が違うんだというぐらい、どの卓も個性あふれる(笑)結果となりました。
アンケートを取ると、悲惨な結果になった(NPC全員死亡とか、PC全滅とか)卓もあったのですが、「その悲惨さがいい」(笑)との意見もいただきました。

実はこのシナリオ、一番最初は、裕香と栄治郎しか、NPCはいませんでした。シナリオ自体も、裕香の正体を探ることが話の中心で、そのうえプレイヤーの行動次第で、裕香の正体が人間か傀儡か果てはアヤカシかになるというものだったのです。「吸血姫」というタイトルは、そのころの名残です。
なんでこのようなシナリオになったかというと、裕香の正体探りが中心になると、PCの因縁がほとんど関係なくなり、PCが空回りしてしまったのです。したがって話を根本的に練り直したのです。*シナリオの主役は、あくまでもPCなのですから、PCが活躍できないシナリオなど、何の意味もありません。それではただGMの物語を聞かせるだけになってしまうのです。*
というわけでPCに活躍してもらうべく、わかりやすい悪人、鳥羽が誕生し、PCの立場に近い生き様を持つ猿と藤吉が生まれたのです。
テストプレイを行なった結果、天羅万象スタッフの間では、「鳥羽の下衆野郎ぶりがいい、イカス！」との評判をいただき(笑)、私としては、胸をなで下ろしていた次第です。いまだから言えるけど、GAMES前日までシナリオ書いてたからなあ(笑)、すごい怖かったよ(笑)

さて、今後も機会がありましたら、天羅万象のシナリオを作っていきたいと思っています。榎津の国の名代、春姫・冬姫姉妹にかかわる話や、鳳凰宗の暗黒面をみせる話とか、まあ、ネタには事欠きません。鳥羽が復活する話もいいな(笑)

では、また、天羅のどこかでお会いしましょう。

森野 たくみ／N'S FACTORY

《あとがき(みたいなもの)》
と、いうわけで、ようやく発表となった天羅万象シナリオ集。テーマを「傀儡」に絞っての2シナリオ＆4シナリオソース、いかがだったでしょうか。
もともと、このシナリオは、RPGマガジンの96年1月号の《天羅万象》特集に掲載したシナリオであり、さらにさかのぼれば、95年の9月に行なわれた「天羅万象公式コンベンション」で、統一シナリオとして使用したものだった。もう2年前かよ(笑)
この時は当然ルールなど発表されておらず、世界観に関してもほとんどわからない人ばかりだったので、紹介がてらに軽いシナリオを、ということでこれを書いた(だもんで、『ビジュアルブック』を探すと、浅黄丸くんのコトが「傀儡だよ」と書いてあったりする。まさかあんなトコまでおぼえてるプレイヤーはいないと思うが(笑))。
シナリオを読んでみて、かなり選択肢の制限された、一本道のシナリオだと気づかれたのではないだろうか？
PCの選択によって大きく変化する点は、中途の「すずが死ぬかどうか」の場所と、一番最後に「どうするか？」という場所しかないからだ(しかも、プレイヤーがよっぽど抜けてない限り、すずは死なずに済む(笑)　つまり、選択肢は1か所にしかないのだ(笑))。
そしてこれは、僕自身のシナリオ運営の方法論としては、比較的オーソドックスな部類のものである。基本的に一本道だけど、それを気づかせないようにしながら進める。プレイヤーに「自由度」があるように「錯覚」させる……(笑)　ことばにすると「オイオイ」とツッコミの入りそうなこのコトこそ、"天羅万象"をプレイするときに、僕がもっとも気を付ける部分なのだ。だってさー、同じシナリオ二度プレイする人っていないんだから、気づかれなきゃオッケーじゃん？　そゆこと。
そのための「最後の大選択」である。一番最後に大きな選択を用意しておいて、そこをプレイヤーの自由意志で決めさせれば、それだけでシナリオの一本道感は激減する。
同じ道筋を通って、同じ会話をして、それでも、最後に違う理由を語ってくれる、違う選択をしてくれる──そんな、PC、いや、プレイヤーたちの「想像力」を見るのが好きで、このシナリオを何度もプレイした。
だから──このシナリオを読んで、「マスターやってみよっかな」と思った君たち。できれば、一度きりではなくて、別の時に別のメンツを集めて、二度、三度と遊んでみてほしいのだ。友達を誘って、コンベンションに出かけて、エトセトラ、エトセトラ。
きっと、そのたびに、違う「想い」を、違う「理由」を見つけることができるから。
きっと、そのたびに、"天羅万象"をもっと好きになることができるから。
ではまた、天羅のどこかで。

渡辺ヒロシ

Credits

[Txt]
森野 たくみ
渡辺ヒロシ
[Cover]
井上純弌／武井雄一郎 (CG)
[Archetype]
狭霧光明
[Illustration]
平野耕太、井上純弌、山中官兵衛
[Design/Layout]
落合正道
[Box Design]
筑城理江子
[Edit]
武田敏裕

吸血姫

1997年9月1日　初版発行
発行所　株式会社ホビージャパン
〒151　東京都渋谷区千駄ケ谷5-26-5
電話：03-3354-9341　振替：106531
Hobby Japan Co.,Ltd. 5-26-5,
Sendagaya,Shibuya-ku Tokyo JAPAN
製版　㈱山田写真製版所
製作　㈱博進紙器製作所

落丁・乱丁本は本社へご返本くだされば お取り替えいたします。
禁無断複写転載
Copyright 1997 Inoue Jun'ichi/Watanabe Hiroshi/Morino Takumi
©Hobby Japan
PRINTED IN JAPAN

HJ167-1

T E N R A B A N S H O W

ハイパーオリエンタルRPG
天羅万象シナリオ集

吸血姫
きゅうけつき

Hobby JAPAN

No.167-1

Copyright 1997 Inoue Jun'ichi/Morino Takumi
©Hobby Japan Co. Ltd.

H Y P E R O R I E N T A L R P G